Suplemento
para o jogo
Super 3D&T

Manual dos MONSTROS

SUPER
Suplemento
para o jogo
Super 3D&T
Manual dos
MONSTROS

Créditos da Versão Original

EDIÇÃO E TEXTO

Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE

Adriano Borges, André Valle, André Vazzios, Eduardo Francisco, Gustavo Rodrigues, Joe Prado, Leopoldo Alves, Marcelo Cassaro, Rubens Alves, Ulisses Perez

CAPA

André Vazzios

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

J.D.Nunes
Himsky Massaoka
Grahal Benatti
Roberto Moraes
Jorge Adamatti
Rafael Prince Carneiro
Renato "Gaiato" Dantas de O. Farias
Hernando Mattos
Mad "Raviollius" Gear
"Dragon Knight"

Créditos da Versão Super

EDIÇÃO E TEXTO

Carlos Maurilio "Téko" Martins & Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE

Adriano Borges, André Valle, André Vazzios, Eduardo Francisco, Gustavo Rodrigues, Joe Prado, Leopoldo Alves, Luis Eduardo Oliveira, Marcelo Cassaro, Rubens Alves, Ulisses Perez

CAPA

Carlos Maurilio G. Martins

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A

Elizabeth "Véia" Guedes
Antonio Carlos "Kalú" Martins
Denize "Xanaphia" Rodrigues
Maury "Shi Dark" Abreu
Marcelo Cassaro
Luciano "And Becker"
Rafael Mena
Leonardo "Duendelho" Sanches
Ricardo "Boruk" Mega
Airton "Kess the Ranger" Medina
Tiago "Toiço" Mottini
Renato "Marvin" Amado
Rafael "Taquarito" Bisso
Fernando "Kadith"
Rodrigo "Bellenus"
José Manuel "Junior"
Martin "Kophidis" Mega
Rafael "Muzza" Mozzillo
Leonardo "Thundersteel"
Sandro "Prometeu" Melo
A todos os membros e amigos das comunidades 3D&T Brasil e Super 3D&T Turbo (Orkut)

Contato: tekomaurilio@yahoo.com.br

SUPER
Suplemento
para o jogo
Super 3D&T
Manual dos
MONSTROS

O que é 3D&T?

3D&T significa Defensores de Tóquio 3ª Edição. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio: é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em 3D&T isso não é tão importante (bem, nem tanto).

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogo são poucas. Não há longas tabelas ou diagramas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua — desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, anime e mangá. Os mais desinformados confundem anime/mangá com algo “infantil”: isso está muito longe da verdade, como provam obras como Cowboy Bebop, Record of Lodoss War, Akira e Animatrix. Mas de modo geral, em anime/mangá, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O Super Manual 3D&T é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar o Manual dos Monstros.

TORMENTA

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que em Arton temos magia, e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

Arton é uma terra de magos e criaturas mágicas. Membros de raças não-humanas como elfos, anões, halflings e minotauros podem ser vistos pelas ruas. Guerreiros em armaduras brilhantes levantam suas espadas em defesa do Reinado. Os deuses responsáveis pela criação do mundo e das raças ainda estão presentes, oferecendo poderes para seus clérigos, paladinos, druidas e xamãs. Dragões ameaçam aldeias. Magos malignos ou insanos dedicam suas vidas a criar ou invocar monstros.

O SUPER MANUAL DOS MONSTROS

O livro que você tem em mãos é um bestiário, um guia de criaturas. Ele oferece informações sobre mais de 200 tipos e subtipos de animais, monstros e raças existentes no mundo de Arton, para que sejam usados em jogos de RPG. Desde raças importantes, como os elfos, até criaturas exóticas como os gênios, hidras e demônios da Tormenta.

A forma como estas criaturas serão utilizadas depende de cada Mestre de jogo. Muitas delas servem bem como adversários para os aventureiros, em situações de combate.

Outras funcionam melhor como animais de carga ou montaria. E outras ainda servem como raças para personagens jogadores.

Muitas destas criaturas já foram descritas em outros livros, suplementos ou matérias sobre o mundo de Tormenta. Elas reaparecem aqui reformuladas e/ou atualizadas com as regras do Super Manual 3D&T Turbo, uma versão alternativa do jogo.

Combate

A maioria dos monstros ataca e causa dano da mesma forma que os personagens jogadores (desarmados): com Força de Ataque (FA) baseada em F+H+1d ou PdF+H+1d. Sua Força de Defesa (FD) também é calculada da mesma maneira (A+H+1d).

Ao contrário de personagens jogadores, muitas criaturas podem fazer mais de um ataque por turno sem gastar Pontos de Magia e sem reduzir sua Habilidade (como normalmente ocorre em uma manobra de Ataque Múltiplo). Alguns, como cavalos, fazem dois ataques/turno com os cascos. Outros, como ursos e grandes felinos, fazem três ataques/turno: um com mordida e dois com as garras.

Em quase todos os casos, ataques com cascos ou garras têm FA=F+1d, enquanto um ataque com mordida tem FA=F+H+1d (existem exceções, como criaturas que atacam duas vezes/rodada com F+H+1d, além de outros casos).

Estes ataques estão sujeitos às mesmas limitações de um Centauro ou aqueles proporcionados por Membros Extras: não se pode aumentar seu dano através de nenhuma Vantagem ou manobra (mais de um ataque no turno é uma ação completa).

A critério do Mestre, uma criatura pode desistir de fazer vários ataques/turno para fazer um único ataque normal (F+H+1d ou PdF+H+1d), e assim empregar qualquer manobra ou Vantagem disponível.

Note que, ao contrário de um personagem jogador, algumas criaturas com Poder de Fogo 0 não podem fazer ataques baseados em PdF. As regras normais dizem que pode-se atacar à distância com FA=PdF+H+1d. No entanto, seria ridículo esperar que um rinoceronte comum, com H1 e PdF0, consiga atacar um alvo distante com FA=0+1+1d (cuspindo pedras pelo chifre, talvez?!). Portanto, apenas criaturas inteligentes (ou adequadamente armadas) com PdF0 podem atacar à distância.

Criaturas não utilizam certas manobras especiais de combate, como Ataque Concentrado ou Sacrifício Heróico, a menos que sua descrição diga o contrário.

Comportamento

Poucos animais e monstros lutam até a morte; eles o fazem apenas quando forçados a isso — incapazes de fugir, controlados por um poder mágico, em defesa do ninho, sob Fúria, seguindo uma Devoção ou Código de Honra...

De modo geral, um animal ou monstro tentará fugir (ou se render) se perder metade de seus PVs. Use as regras para Fugas e Perseguições. Se a criatura está em seu ambiente natural (Arena, Ambiente Especial ou a critério do Mestre), recebe H+1 quando tenta fugir. Este bônus já aparece na descrição de sua Vantagem ou Desvantagem.

Todas as criaturas têm Pontos de Magia, em quantidade normal (Rx5). Algumas têm PMs Extras. Criaturas não inteligentes, quando entram em combate, quase sempre tratam de "queimar" logo todos os PMs que podem logo no início da luta, para ativar suas Vantagens — ou, caso não as tenham, em manobras de Ataque Especial simples (1 PM para F+1 ou PdF+1) ou Ataque Múltiplo.

Vantagens e Desvantagens

Quase todas as criaturas têm Vantagens e Desvantagens. Em quase todos os casos, elas funcionam exatamente como descritas no Super Manual 3D&T Turbo.

No entanto, há exceções. Algumas Vantagens ou Desvantagens possuídas por criaturas podem funcionar de forma um pouco diferente — às vezes melhor que a versão original, e às vezes pior. Por exemplo, a Vulnerabilidade de um geossauro é diferente de como esta Desvantagem normalmente funciona; a Invisibilidade da siba-gigante não pode ser detectada por Ver o Invisível, e assim por diante. Estas variantes NÃO podem ser compradas com pontos e, portanto, não estão disponíveis para personagens jogadores.

• **Código de Honra:** algumas criaturas têm Códigos de Honra próprios, como as esfinges, gênios e gnolls.

• **Inculto:** esta Desvantagem se aplica apenas a raças inteligentes. Obviamente, mesmo que não apareça Inculto em sua ficha, um crocodilo, elefante ou outro animal não-inteligente não pode ler e escrever, aprender outras línguas ou fazer testes de Perícias como Ciência, Idiomas ou Máquinas, mesmo que estas criaturas tenham uma Habilidade alta.

• **Levitação:** criaturas voadoras têm esta vantagem. Sua velocidade máxima e velocidade de viagem sofrem as mesmas limitações impostas a personagens jogadores.

• **Má Fama:** ao contrário do normal, para criaturas esta Desvantagem não se aplica a membros da mesma raça. Então, um minotauro terá Má Fama (e sofrerá redutores em certos testes) apenas perante humanos e outros não-minotauros.

• **Magias:** muitas criaturas têm a capacidade natural de lançar certas magias, mesmo que não possuam Focus e outras exigências normalmente necessárias. Além disso, podem lançar essas magias à vontade, sem gastar Pontos de Magia. Caso esta criatura esteja disponível como uma Vantagem Racial ou Condicional (veja adiante), a magia não poderá ser "trocada" por nenhuma outra.

As magias naturais de uma criatura nem sempre funcionam da mesma forma que a versão original. Por exemplo, os sátiros podem lançar o Canto da Sereia, mas apenas contra membros de sexo oposto.

Algumas criaturas com poder mágico também terão Focus em Caminhos diversos. Quando estes aparecem, são valores típicos para membros comuns da espécie. Personagens jogadores NÃO ganham estes Focus, devendo comprá-los com pontos de forma normal se assim quiserem.

• **Morto-Vivo:** fantasmas, liches, vampiros e outros mortos-vivos constam no Super Manual 3D&T como Vantagens Condicionais, mas aqui aparecem apenas como criaturas, porque estes seres não são comuns em Arton como heróis, e sim como vilões. Mesmo assim, se quiser o Mestre pode empregar normalmente as regras do Manual para construir Mortos-Vivos como NPCs ou personagens jogadores.

Vantagens Raciais

Numerosas criaturas que você vai encontrar neste livro também podem ser utilizadas por personagens jogadores como Vantagens Raciais. Algumas, como Anão, Centauro e Elfo, já apareciam no Super Manual 3D&T, sendo reapresentadas aqui com maiores detalhes sobre como estas raças são em Arton. Outras, como Brownie, Homem-Serpente e Manta, são totalmente novas.

Em alguns casos, antes das regras para comprar a raça como Vantagem Racial, haverá um bloco de Características (por exemplo, Homem-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4). Estes números não devem ser utilizados por personagens jogadores, são apenas para representantes típicos da espécie. Eles também possuem todas as Vantagens e Desvantagens comuns à raça, embora estas não apareçam no bloco de Características.

Personagens jogadores não empregam estes números, devendo ser construídos com pontos de forma normal. Mestres também podem construir NPCs da mesma forma, pagando o custo da Vantagem Racial e usando uma pontuação adequada para o nível da campanha. Assim o Mestre poderia ter à disposição, digamos, um minotauro modesto feito com 4 pontos e outro muito poderoso feito com 12 pontos.

Como acontece com outras criaturas, certas raças têm versões ligeiramente diferentes de algumas Vantagens e Desvantagens. Podem ser um pouco melhores ou piores: para um homem-escorpião, ao contrário das regras normais para esta Vantagem, Membros Elásticos só funciona para ataques com a cauda; por outro lado, um Centauro pode usar certas armas e instrumentos feitos para humanos, apesar de ter Modelo Especial. Estas versões modificadas de Vantagens e Desvantagens NÃO podem ser compradas separadamente.

No total, este livro oferece mais de 30 Vantagens e Desvantagens Raciais: Brownie, Dragotauro, Drider, Elfo-do-Mar, Guerreiro da Luz, Homem-Escorpião, Homem-Lagarto, Homem-Morcego, Lamia, Manotauro, Manta, Sereia, Sprite, Wemic e outras.

Abelha-Gigante

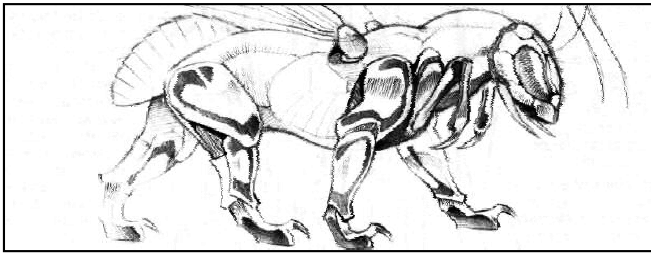
Abelhas-gigantes medem 1m de comprimento e são extremamente agressivas. Atacam sempre que avistam alguém. Quando uma abelha acerta uma ferroada, perde o ferrão e cai morta imediatamente, mas o ferrão permanece preso à vítima, e causa 1 ponto de dano por rodada até ser removido. Um personagem consome uma ação completa para remover o ferrão.

As abelhas vivem em grandes campos floridos, onde passam o dia colhendo pólem, mas sua colméia fica instalada em uma caverna próxima. Uma colméia em geral abriga 5d zangões e operárias, e uma rainha. A rainha tem F2, H2, R4, A4, PdF0. Ao contrário das outras abelhas, a rainha pode atacar repetidas vezes sem morrer.

As abelhas-gigantes fabricam um mel com propriedades curativas: se um personagem (exceto Construtos e Mortos-Vivos) beber um litro inteiro desse mel, vai recuperar 1d PVs. Cada colméia pode ter até 2d+2 litros desse mel, que pode ser transportado em cantis, mas cada personagem só consegue beber um litro por dia.

Abelha-Gigante: F1, H3, R0, A0, PdF0

Arma Viva: os ataques das Abelhas-Gigantes sempre são letais.

Levitação: voando, abelhas-gigantes possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Abelha-Grifo

Devido a um espantoso caso de evolução paralela, a criatura conhecida como abelha-grifo tem a forma e tamanho aproximados de um grande felino, embora seja na verdade um inseto.

Como tal tem seis patas; caminha sobre as quatro traseiras, enquanto as duas dianteiras permanecem recolhidas na base do pescoço, usadas apenas para agarrar a presa. Quando acerta esse ataque (teste de Segurar um inimigo, Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13), não causa dano — mas prende a vítima até que ela consiga soltar-se com o teste de Força. Enquanto está presa, a vítima não pode atacar e recebe uma mordida por turno com FA=F+1d.

A abelha pode ainda atacar com o ferrão no abdome. Se acertar, injeta um veneno que exige da vítima um teste de Resistência+1. Falha resulta em morte; em caso de sucesso, mesmo assim a vítima sofre 3d pontos de dano (sem direito a FD), tendo poucas chances de sobreviver. A abelha usará esse ataque terrível como último recurso, pois ele provoca a perda do ferrão, e a morte do inseto 1d horas depois.

Abelhas-grifos parecem obedecer a uma hierarquia de colméia, como as abelhas normais (mas, se existe uma rainha, ela nunca foi vista por olhos humanos). Quando capturada, uma larva pode ser alimentada com mel até tornar-se um zangão ou operária adulta, e leal a quem o criou. Elas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho humano ou menor.

Abelha-Grifo: F2-3, H2, R2, A3, PdF0

Arma Viva: uma Abelha-Grifo pode atacar de forma letal quando ameaçada.

Levitação: voando, abelhas-grifos possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Água-Viva

Águas-vivas e medusas são celenterados, parentes dos corais e anêmonas-do-mar. Ao contrário destes, porém, águas-vivas nadam livremente. Têm uma estrutura central, geralmente de aspecto discóide ou semi-esférico, com uma cabeleira de tentáculos longos e delgados.

Águas-vivas atacam com os tentáculos, equipados com células especiais chamadas nematocistos; cada célula, ao ser tocada, dispara uma mola com um pequeno ferrão venenoso. Assim, tocar uma água-viva significa receber milhões de ferroadas venenosas. As menores espécies não causam dano maior que uma abelha, mas as maiores podem ser mortais; uma vítima de seu ataque deve fazer um teste de Resistência -1. Falhar resulta em 3d+1 pontos de dano extras (ignorando FD) e também provoca grande dor e desorientação. A vítima vai sofrer redutor de -1 em todos os seus testes pelas próximas 1d horas. Em caso de sucesso no teste de Resistência, nenhum dano é recebido, mas a vítima ainda se sentirá doente por 3 a 18 minutos (-1 em todos os testes, como no anterior).

Águas-vivas nadam muito devagar. Preferem apenas flutuar, carregadas pelas marés, esperando que as vítimas sejam tocadas pelos tentáculos.

Água-Viva: F0, H0, R0, A0, PdF0

Invisibilidade: com seus corpos transparentes e gelatinosos (95% feitos de água), é muito difícil ver estes animais na água. No entanto, como têm H0, ficam imediatamente visíveis assim que entram em combate.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F+H+1d), se a água-viva vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs a água-viva gastou (em geral ela gasta todos que possui; 10 PMs para 5 rodadas). A água-viva quase sempre usa a Paralisia em seu primeiro ataque, enquanto está invisível, para apanhar a vítima Indefesa e depois acabar com ela com seus ataques venenosos normais. Caso este ataque falhe, ela tipicamente tentará fugir.

Pontos de Magia Extras x1: uma água-viva tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R2x5=10 PMs. Em geral o animal emprega estes pontos para ativar sua Invisibilidade ou Paralisia.

Ambiente Especial: como possui R0, uma água-viva não pode ficar nem um dia fora de seu ambiente. O animal perde seu único PV e morre após alguns momentos fora d'água. Águas-vivas recebem H+1 (ficando com H1) para fugas e perseguições na água.

Arma Viva: o ataque de uma Água-Viva é letal.

Ameba-Gigante

Esta imensa criatura unicelular atinge 10m de diâmetro. É quase inteiramente feita de líquido, composta por citoplasma gelatinoso e ácido contido por uma membrana. A parte principal do monstro é o núcleo, uma esfera medindo meio metro de diâmetro, que flutua no centro da estrutura.

A ameba pode fazer até quatro ataques por turno com pseudópodes — tentáculos projetados a partir de seu próprio corpo. Eles têm H3, enquanto o resto da criatura tem H0. Esses ataques não causam dano, mas caso um deles vença a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força; se falhar, será sugada para o interior da ameba, onde é impossível respirar (use as regras para prender a respiração) e o citoplasma ácido provoca 1 ponto de dano por turno (ignorando FD).

O corpo gelatinoso da ameba não sofre dano por ataques físicos, mas é frágil contra fogo. Qualquer dano contra o núcleo vai matar a criatura imediatamente, mas ele é muito mais resistente (A4) e pode ser atingido apenas por Poder de Fogo; para atacá-lo com Força, é preciso estar

dentro da criatura.

A ameba-gigante vive em pântanos, lagos subterrâneos e outros lugares onde exista água parada e proteção contra o sol.

Ameba-Gigante: F4, H0/3, R6, A1/4, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Ameba-Gigante é letal.

Invulnerabilidade: a ameba-gigante não sofre dano por ataques baseados em contusão, corte, perfuração ou químico.

Vulnerabilidade: a ameba-gigante tem Armadura 0/2 contra ataques baseados em calor/Fogo.

Anão

Os anões de Arton não são diferentes daqueles encontrados na maioria dos mundos medievais fantásticos. Não ultrapassam 1,40m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forja de metais, mas os anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas...

Seres subterrâneos por natureza, todos os anões possuem Infravisão (de Sentidos Especiais). Eles também são mais difíceis de afetar magicamente, possuindo Resistência à Magia. Também recebem +1 em todos os outros testes de Resistência, como os paladinos (para os anões paladinos, esse bônus é cumulativo). Isso não aumenta seus PVs ou PMs além do normal para sua Resistência verdadeira.

Os anões artonianos têm como pátria o reino subterrâneo de Doherimm, a Montanha de Ferro. Devido a uma série de fatores (armadilhas, labirintos, monstros, animais venenosos, interferência com magias de teleporte...), é extremamente difícil para os não-anões chegar a esse lugar. E nenhum anão, por mais diabólico ou vingativo que seja, ousaria revelar o segredo de sua localização para membros de outras raças. Magias telepáticas lançadas contra anões com essa finalidade provocam um imediato contra-ataque mágico sobre o mago (exatamente igual à magia Contra-Ataque Mental).

Embora a raça anã tenha sido criada originalmente por Tenebra, a Deusa das Trevas, os anões estão se afastando cada vez mais dela; hoje eles têm como divindade principal Khalmyr, o Deus da Justiça. Tanto é verdade que anões podem se tornar paladinos de Khalmyr, sendo este o único caso conhecido de paladinos não humanos ou meio-elfos em Arton.

Os anões artonianos têm três tipos de inimigos tradicionais: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada anão aprende a odiar um destes três inimigos, recebendo um bônus de H+1 sempre que luta contra eles.

Anões vivem três vezes mais que os seres humanos (em média duzentos anos); qualquer ataque ou magia que provoque envelhecimento terá seu efeito três vezes menor neles.

Anão (2 pontos): personagens jogadores podem ser anões. Esta é uma Vantagem Racial que inclui Infravisão, Resistência à Magia, +1 em outros testes de Resistência, H+1 contra um inimigo escolhido.

Aranhas-Gigantes

As aranhas-gigantes existem em cavernas, florestas tropicais ou outros pontos isolados do continente. Podem medir desde meio metro até 2m de diâmetro (da ponta de uma pata à outra), embora existam lendas sobre aranhas com quase 5m nas ilhas de Khubar.

Aranhas-gigantes são agressivas e solitárias por natureza, mas alguns grupos de aventureiros relataram a existência de comunidades contendo 2d+3 animais.

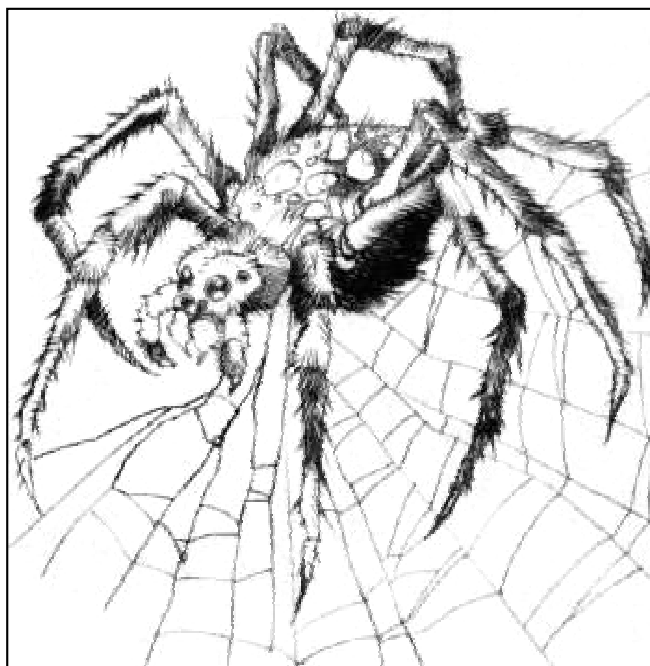
Aranha-de-Teia: F1, H3, R1, A0, PdF1

Aranhas-de-Teia: usam a técnica tradicional das aranhas, tecendo teias quase invisíveis (notá-las exige um teste de H-1, ou H+2 com Visão Aguçada) através de passagens ou entre árvores. Uma vítima que tente atravessar a teia deve ter sucesso em um teste de Força, ou fica presa. A vítima tem direito a um novo teste por turno. Infelizmente, assim que sente as vibrações nos fios, a aranha avança sobre a vítima no turno seguinte e aplica uma picada venenosa. O veneno exige da vítima um teste de Resistência por turno, ou será paralisada. A paralisia termina em 2d dias, ou quando é cancelada por uma magia ou poção de cura, mas em geral a aranha devora sua vítima muito antes disso. A aranha-de-teia também pode disparar teia sobre uma vítima (usando Paralisia). Mas, em geral, criaturas que se mostrem fortes o bastante para romper a teia fazem a aranha continuar escondida.

Arma Viva: o ataque de uma Aranha-de-Teia é letal (com exceção do ataque com teia).

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF1+H0+1d), se a aranha-de-teia vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada, presa com teia. A duração da paralisia depende de quantos PMs a aranha gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 PMs para 2 rodadas). A aranha tentará paralisar a vítima com veneno antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.

Aranha-Errante: F3-4, H2-3, R3-4, A1, PdF0

Aranhas-Errantes: estas aranhas não fazem teias, preferindo perseguir as vítimas ou apanhá-las em emboscadas. São maiores e mais fortes que as aranhas-de-teia, e também mestres na camuflagem: seus corpos imitam as rochas, areia ou folhagem do lugar onde ficam de tocaia. Essa camuflagem não pode ser percebida por Infravisão, Ver o Invisível ou Radar, mas personagens com Visão Aguçada têm direito a um teste de H+2 para perceber o bicho. Se não for notada, a aranha consegue apanhar a vítima Indefesa. Uma vítima da picada, além de sofrer o dano normal (FA=F+H+1d), deve ter sucesso em um teste de Resistência: se falhar, o poderoso veneno digestivo da aranha causa um dano extra de 3d (que ignora FD).

Aranha-de-Keenn

Também conhecida como come-pássaros, esta aranha não é muito grande se comparada a certos gigantes aracnídeos (veja o tópico anterior, aranhas-gigantes). Esta espécie raramente ultrapassa trinta centímetros de diâmetro. O surpreendente nesta aranha está na ferocidade com que ataca criaturas muito maiores e mais fortes. Como diz o nome, suas presas típicas são pássaros, mas ela também se alimenta de roedores, sapos, rãs e outros pequenos animais.

A aranha-de-Keenn é do tipo errante. Não faz teia, e ataca assim que avista qualquer criatura de tamanho humano ou menor. O animal é muito temido porque quase sempre salta sobre o rosto da vítima, dilacerando sua face com grande ferocidade: para cada 2 pontos de dano sofridos pela vítima, existe uma chance em seis (1 em 1d) de que perca um olho. Se chegar a sofrer 10 pontos de dano desta forma, sua face fica tão horrivelmente desfigurada que o personagem recebe a Desvantagem Aparência Monstruosa. Magias de cura podem curar estes ferimentos de forma normal, mas não restaurar a beleza perdida.

Quando a aranha acerta um ataque, significa que conseguiu se alojar no rosto da vítima, e nas rodadas seguintes vai atacar como se a vítima estivesse Indefesa. Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à aranha.

Aranha-de-Keenn: F1, H3, R0, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Aranha-de-Keenn é letal.

Arraia

Arraias são peixes achatados e cartilaginosos, parentes dos tubarões. Vivem no fundo dos oceanos, rastejando em busca de pequenos peixes e outros animais. São encontradas em águas rasas, e sua coloração concede boa camuflagem. Quando molestada, ataca com o ferrão venenoso na cauda, causando imediatamente 1 ponto de dano. Mais tarde, após uma hora, a vítima deve fazer um teste de Resistência; se falhar, sofre 2d pontos de dano extra por veneno. Durante esse período de uma hora a vítima pode tentar conseguir tratamento médico (um teste bem-sucedido de Medicina/Primeiros-Socorros dispensa o teste de Resistência) ou magia de cura (idem).

Arraia: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Arraia sempre é letal.

Invisibilidade: com seus corpos achatados de cor parda, arraias podem se manter invisíveis quando ficam imóveis no fundo. Quando entram em combate, pode continuar invisíveis durante mais 2 rodadas.

Pontos de Magia Extras x1: uma arraia-viva tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R2x5=10 PMs. Em geral o animal emprega estes pontos para ativar sua Invisibilidade ou Paralisia.

Ambiente Especial: como possui R0, uma arraia não pode ficar nem um dia fora de seu ambiente. O animal perde seu único PV e morre após alguns momentos fora d’água. Arraias recebem H+1 (ficando com H3) para fugas e perseguições na água.

Asa-Assassina

Esta grande mariposa tem o tamanho de um pardal, com asas de cor metálica que atingem meio metro de envergadura. Essas asas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar causa dano como se a criatura tivesse F2, e ignora 2 pontos de Armadura do alvo (assim, uma vítima com H2 e A3 terá FD=A1+H2+1d).

Além disso, as asas têm efeito vorpal: permite decapitar ou desmembrar outra criatura com mais facilidade. Ela concede um bônus de +1 aos testes de Amputação (veja o capítulo Regras e Combate – Fraturas e Amputações do Super Manual 3D&T).

Uma criatura atacada pela asa-assassina será surpreendida e estará Indefesa, a menos que consiga perceber sua aproximação furtiva (com um teste de H-3 ou H+1 se tiver Sentidos Especiais adequados). A asa ataca voando à volta da vítima e golpeando com as asas cortantes.

A asa-assassina alimenta-se apenas de frutas e insetos, mas ataca qualquer criatura que invadir seu território.

Asa-Assassina: F0, H3, R1, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Asa-Assassina é letal.

Levitação: voando, asas-assassinas possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Asa Negra

Estas magníficas águias têm plumagem totalmente negra, tornando-se quase invisíveis durante a noite. São muito procuradas por nobres e caçadores, utilizadas como aves de falcoaria para caça e competições. É muito difícil treiná-las quando adultas; a nobreza paga grandes quantias por ovos ainda não chocados destas aves. Infelizmente, a asa-negra constrói seus ninhos nas montanhas mais inacessíveis e perigosas de Arton. Porém, quando treinadas desde o nascimento, tornam-se excelentes companheiras.

Asa Negra: F1, H1, R0, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Asa Negra é letal.

Levitação: voando, uma asa negra possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Sentidos Especiais: a asa negra possui Visão Aguçada. Ao fazer testes de Perícias/Especializações, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Asfixor

O asfixor é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até 5m de comprimento. Pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo para se deixar cair, matando-as sufocadas; ou então apenas se estende sobre o chão, esperando que alguém pise sobre ela para atacar.

Ao cair ou se erguer, o ataque do asfixor sempre considera a vítima Indefesa, mesmo que esta perceba o monstro, não poderá se defender adequadamente caso esteja na área ameaçada. O monstro se fecha com força à volta da vítima, tentando sufocá-la (FA=F+H+1d). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas ou ataques desarmados (com uma FA máxima de F0+H0+1d+1). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Asfixor: F1, H0, R5, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de um Asfixor é letal.

Assustador

À primeira vista, este animal lembra um imenso crustáceo sem patas, com três robustas pinças, duas dianteiras, uma na ponta da longa cauda. Um par de antenas e outro de garras se projetam de duas saliências frontais. Ele vive na faixa das marés, se arrastando sobre a barriga pelas praias. O corpo semi-esférico mede até 3m de diâmetro, enquanto a cauda atinge até 10m quando totalmente esticada.

O corpo se arrasta com H0; as pinças dianteiras atacam

com H1 e causam dano de FA=F+H1+1d; a pinça na cauda ataca com H3, causa dano por F-2 (FA=F-2+H3+1d) e tem o alcance de um Membro Elástico.

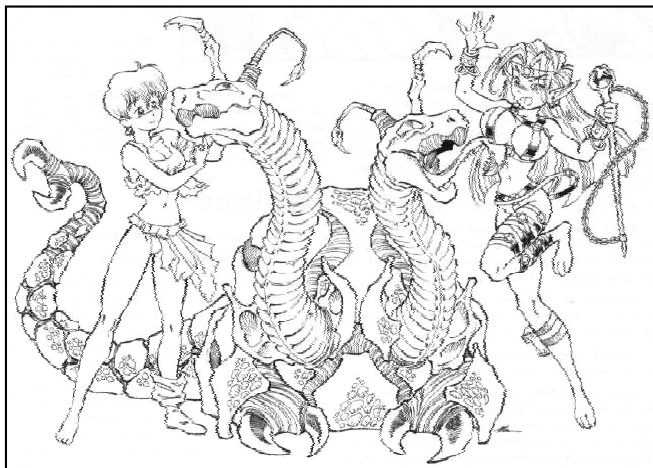
Nesta forma o assustador é perigoso, mas não parece um inimigo muito formidável. Seu verdadeiro poder se revela quando ele sofre pelo menos um ponto de dano; as saliências dianteiras se abrem e revelam duas cabeças de dragão, com mandíbulas cortantes (FA=F+H4+1d) e longos pescoços anelados (Membros Elásticos). Nesta forma ele pode fazer até cinco ataques por turno (pinça/pinça/cauda/mordida/mordida - ação completa).

O assustador é carnívoro, mas não atacará se estiver bem alimentado. Na verdade, com testes bem-sucedidos de Perícias/Especializações adequadas (Animais/Empatia), é possível se aproximar e até brincar com ele, mas isso será sempre perigoso, pois com sua grande força o bicho pode matar até por acidente.

Assustador: F4-5, H0/1/3/4, R5, A4, PdF0

Anfíbio: o assustador pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 5 dias fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H1) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Arma Viva: o ataque de um Assustador sempre é letal.

Membros Elásticos: a cauda do assustador pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Avatares

Um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas divindades maiores têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos – a menos que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo – cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, e não consomem PMs para realizar magias. Avatares de deuses que permitam armas vão possuir uma Arma Especial muito poderosa.

Na presença de um avatar, todos os clérigos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente). Um avatar pode curar ferimentos, maldições, regenerar partes perdidas e ressuscitar os mortos livremente.

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de R-2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem sucedido contra um avatar (que cause dano) obriga o atacante a fazer um teste de R-2: sucesso causa 20 pontos de dano; falha resulta em morte automática.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade – ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam.

Avatar: F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50 (não excedendo 90 na soma total).

Arma Especial: todo o avatar tipicamente carrega uma arma mágica (em geral a mesmo utilizada por seu deus) com as seguintes qualidades: Ataque Especial, Retornável, Sagrada (ou Profana), Veloz e Vorpal.

Clericato ou Paladino: todo avatar possui uma destas duas Vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias.

Imortal: quando destruído, um avatar será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicas ou não; ele também não pode ser afetado por nenhum tipo de magia, medo ou psiquismo realizado por mortais.

Levitação: avatares podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua Habilidade. Eles nunca se cansam, não sendo restritos por sua Resistência para determinar a velocidade de viagem.

Magias: avatares têm Focus 10-16 em todos os Caminhos, e tipicamente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias. Eles não gastam PMs para lançar magias (seus PMs são empregados para manobras especiais).

Sentidos Especiais: avatares possuem todos os Sentidos Especiais. Ao fazer teste de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através desses sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: avatares podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o avatar gasta 1 PM para cada utilização.

Teleporte: avatares podem teleportar-se livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10xH em metros.

Baleia

Baleias são mamíferos marinhos da ordem dos cetáceos, abrangendo tantos tipos diferentes que fica difícil classificar todos em um único tópico. Seu tamanho pode variar desde três metros de um baleote até a gigantesca baleia azul, que pode medir mais de trinta metros.

Baleias são animais gregários, viajando dezenas de quilômetros por dia em grupos de 3 a 7 indivíduos. Muitas se alimentam filtrando plâncton (vida microscópica presente na água do mar) e pequenos crustáceos através de cerdas especiais que possuem dentro da boca. Sua elevada

Armadura vem da pele grossa e borrachuda, com muitas camadas de gordura para resistir ao frio dos mares.

A maior parte das espécies existentes na Terra também podem ser encontradas nos mares de Arton. Aqui não existe pesca ou exploração comercial das baleias; em muitos pontos de Arton elas são vistas como demônios ou monstros marinhos, como também acontecia na Terra em tempos ancestrais. Mas os povos submarinos conhecem a verdade sobre elas; quase todas as baleias são inteligentes e dóceis, incapazes de ferir um ser humano.

Baleia: F6-30, H1-2, R5-40, A8-10, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma Baleia, quando ameaçada, é letal.

Banshee

A banshee é uma variedade especial de fantasma, possuindo todos os poderes e fraquezas deste tipo de morto-vivo: imunidade a armas e ataques normais, imortalidade, disfarce como pessoas vivas, possessão... A única grande diferença é seu temido grito sobrenatural, que ela pode utilizar de três maneiras:

Primeiro, o grito da banshee pode apavorar suas vítimas, de forma mais poderosa que a aura de Pânico natural dos fantasmas. Seu alcance é de até 1km, podendo afastar inimigos que estejam ainda muito distantes, e o teste de Resistência para evitar é feito com redutor de -2. Criaturas que não sentem medo ou que não escutam são imunes a esse efeito.

Segundo, o grito pode provocar dano. Em vez dos ataques congelantes dos fantasmas, a banshee usa o grito como arma sonora (ataque por Poder de Fogo). Vítimas que possuam Audição Aguçada são sempre consideradas Indefesas contra esse ataque. Vítimas surdas são imunes.

Terceiro, o grito pode colocar uma vítima em estado de coma. Qualquer vítima deste ataque, dentro do alcance do Poder de Fogo da banshee, deve ter sucesso em um teste de Resistência, ou sofre os mesmos efeitos da magia Coma. Ao contrário da magia, contudo, a vítima só poderá ser despertada por um novo grito da própria banshee. Em geral elas usam esse recurso para fazer reféns e obrigar aventureiros a realizar seus objetivos, ou então para usar seu poder de Possessão e controlar a vítima. Novamente, vítimas surdas são imunes.

Banshee: F1-3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (vento/som)

Morto-Vivo: banshees são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Elas podem ser afetadas por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curadas com Medicina/Primeiros-Socorros, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra elas, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitadas, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Arma Viva: banshees podem realizar ataques físicos mesmo não possuindo um corpo físico: elas fazem isso por força de vontade, tornando seus ataques desarmados letais.

Imortal: como um fantasma, a banshee nunca pode ser completamente destruída, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: banshees podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: uma banshee é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: uma banshee pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Possessão: se tiver sucesso em um teste de Resistência, a banshee pode possuir o corpo de uma criatura que esteja desacordada, durante um número de horas igual à Resistência da vítima. Enquanto está usando este corpo, a banshee possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens (mas não memórias, Perícias ou valores morais, como Códigos de Honra).

Devoção: como um fantasma, a banshee está presa a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ela sofre um redutor de -1 em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Basilisco

Este grande lagarto mede quase dois metros de comprimento, sendo um metro de cauda. Suas escamas são de um verde brilhante, e uma crista azulada projeta-se atrás da cabeça. Tem patas com dedos compridos e ligados entre si por membranas, fazendo-o um ótimo nadador. Os olhos são grandes e amarelos.

Muito esguio, o basilisco não parece perigoso em combate corporal, mas ele tem o poder mágico de transformar criaturas em pedra, exatamente como uma medusa. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual. A vítima faz um teste de Resistência para negar o efeito. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da criatura. Funciona apenas com criaturas vivas.

Para evitar a petrificação, o oponente deve ficar de olhos fechados (H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e esquivas). Personagens cegos não são afetados. O basilisco só consegue usar o olhar contra uma vítima por vez. Ele é um péssimo lutador (uma mordida por turno, com FA=F+1d), preferindo atacar à distância com o olhar ou cuspindo saliva ácida (FA=PdF+H+1d).

Além de nadar muito bem, o basilisco também possui a estranha capacidade de correr sobre a água, usando as patas membranosas para sustentar o corpo. Se houver um rio ou lago por perto, ele vai aproveitar a vantagem para se manter longe de suas vítimas enquanto ataca. O basilisco tentará fugir se sofrer qualquer dano.

Basilisco: F0, H3-4, R2, A1, PdF1 (químico)

Anfíbio: o basilisco pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 2 dias fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H4-5) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Arma Viva: o ataque de um Basilisco é letal.

Beijo-de-Tenebra

Este bichinho pode ser minúsculo, mas é um dos maiores riscos para aventureiros não-anões que tentam alcançar Doherimm, a Montanha de Ferro. Beijo-de-Tenebra é uma aranha minúscula, medindo não mais de 1cm de diâmetro, mas portadora de um veneno extremamente poderoso: sua picada não causa dano imediato e nem ao menos é notada, mas exige da vítima um teste de Resistência: uma falha vai fazer com que a vítima morra durante o sono (após 1d6+2 horas) na próxima vez que dormir.

O veneno pode ser curado magicamente como qualquer veneno convencional, através de Cura Mágica e outras; o grande problema é que a vítima raramente percebe que foi picada, até ser tarde demais. Armaduras não adiantam nada, porque a aranha procura frestas e lugares desprotegidos para picar. Elas preferem atacar criaturas que

estejam descansando ou dormindo; aventureiros que perambulam em túneis podem se deparar com cadáveres em posição de descanso, com dezenas destas criaturas se banqueteando da carne morta.

Não há estatísticas de jogo para a beijo-de-Tenebra, porque ela não passa de uma aranha comum. Uma vez localizada, pode ser esmagada sem a necessidade de testes. O bicho é perigoso justamente por ser tão pequeno e difícil de ver: nos lugares escuros e mal-iluminados que habita, apenas personagens com Sentidos Especiais têm qualquer chance de notar sua aproximação, e mesmo assim precisam ser bem-sucedidos em um teste de Habilidade para isso.

Anões e orcs são totalmente imunes ao veneno desta aranha.

Besouro-do-Fogo

O besouro-do-fogo artoniano habita regiões vulcânicas ou de temperaturas elevadas. O vulcão próximo de Triunphus, as regiões vulcânicas das Sanguinárias, o Deserto da Perdição, o Deserto Sem Retorno e outros locais quentes são o habitat desses insetos.

Essas criaturas pacíficas se alimentam dos poucos vegetais que conseguem crescer em seu ambiente, como alguns cactos, arbustos e gramíneas. São bichos grandes (60 cm de comprimento) e de cores que vão do castanho (quando habitam montanhas e vulcões) ao pardo (nos desertos), sempre com manchas avermelhadas de desenho exótico.

Apesar de herbívoros e pacatos, os besouros-do-fogo não são inofensivos. Se irritados por qualquer razão, aproveitam-se da vantagem numérica (sempre são vistos em bandos de 4d besouros) e ferrões. Em casos extremos, eles expelem um líquido inflamável — que é rapidamente incendiado com um movimento de suas antenas.

Besouros do fogo põem ovos, dos quais nascem larvas. Estas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora (em média 25 peças de ouro por metro!). A seda dos besouros-do-fogo costuma ser coletada pelos monges de Paka Gua.

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lâmpadas, tochas ou bombas.

Besouro-do-Fogo: F1, H1, R1, A2, PdF0

Ataque Especial: gastando 2 Pontos de Magia, besouros-do-fogo podem expelir um jato de líquido inflamável que eleva seu PdF0 em +2, atacando com FA=PdF2+H1+1d por calor/fogo.

Arma Viva: o ataque de um besouro-do-fogo é letal, especialmente seu jato depois de inflamado.

Armadura Extra: besouros-do-fogo têm Armadura duas vezes maior (A4) contra ataques baseados em calor/fogo.

Besouro-do-Óleo

Quase do tamanho de um elefante, este imenso besouro predador está entre as criaturas mais temidas de Arton. Como um tanque destruidor, ele avança através das florestas em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar.

Embora equipado com um eficiente conjunto de mandíbulas, a mais terrível arma do besouro-do-óleo é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural.

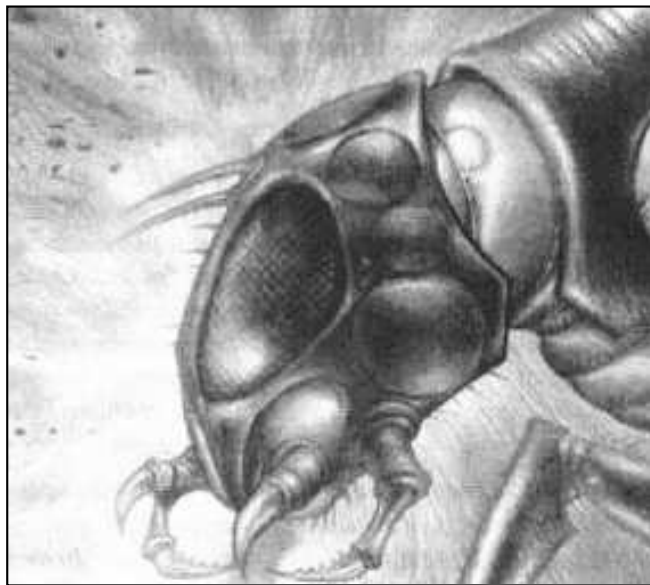
Sua rajada tem o mesmo efeito do sopro de um dragão vermelho: uma esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O besouro pode usar sua rajada normal até seis vezes por dia — ou, em caso de grande perigo, disparar uma única e destruidora rajada com PdF12.

Além da rajada flamejante, o besouro-do-óleo também dispõe de eficiente defesa. A couraça natural é fortemente blindada e revestida com um muco composto pela mesma enzima cáustica que a criatura usa para atacar: tocar o besouro com a pele desprotegida provoca 2d pontos de dano.

Lugares incendiados pela chama do besouro-do-óleo têm aspecto macabro e sobrenatural, exercendo sobre qualquer observador o mesmo efeito da magia Pânico. Com a morte do animal, a enzima perde suas propriedades inflamáveis e se torna inerte; sua carne pode ser consumida sem problemas.

Uma variedade menor deste besouro, do tamanho de um cão grande, pode ser encontrada em túneis. F3, H2, R3, A3, PdF3 (calor/fogo). Andam em bandos de 1d e atacam com mordidas ou jatos de óleo que inflama em contato com o ar (PdF). Quando se sentem em perigo (em geral quando estão com 4 PVs ou menos), podem expelir toda a sua reserva de óleo cáustico para fazer um ataque que causa dano dobrado (PdF6).

Besouro-do-Óleo: F5-6, H1-2, R4, A4, PdF4 (calor/fogo)

Arma Viva: o ataque de um besouro-do-óleo é letal, especialmente seu jato inflamável.

Braquiossauro

Braquiossauros são os maiores dinossauros existentes em Galrasia, e também um dos maiores animais de Arton. São quadrúpedes, mas com as patas dianteiras mais robustas que as traseiras, de forma que o corpo parece inclinado. O pescoço muito longo e flexível pode levar a cabeça até as folhagens das árvores mais altas. A criatura pode chegar a 30m de comprimento e 7m de altura no ombro.

Braquiossauros são tão grandes que seu próprio tamanho é sua melhor defesa. Eles podem pisotear quase qualquer inimigo, matando-o com um só golpe. Contra adversários mais ágeis, podem usar a cauda fina como chicote (FA=F20+H2+1d). Apesar de tudo isso são herbívoros pacíficos, com temperamento similar ao das vacas comuns. Nunca atacam com mordidas.

Manadas de braquiossauros costumam ser a visão mais impressionante nas planícies de Galrasia, e também uma das coisas mais destrutivas deste mundo. Embora pouca

coisa consiga assustá-los, o ataque de um grande carnívoro ou outro tipo de ameaça pode provocar um estouro de manada: qualquer criatura no caminho recebe FA20 por rodada. Muito pouca coisa poderia sobreviver a tamanho estrago...

Braquissauros possuem no alto da cabeça um tipo de câmara de ar, que serve para amplificar sons (eles emitem altos “mugidos”) e também seu olfato.

Braquiossauro: F30-40, H0/2, R40-50, A2, PdF0

Arma Viva: o ataque de um braquiossauro é letal.

Sentidos Especiais: braquiossauros possuem Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Brokk

Os brokks são uma estranha raça humanóide cuja origem ainda não é totalmente conhecida pelos sábios. Vivem em pequenos bandos errantes de 3d indivíduos, jamais se estabelecendo em aldeias ou vilas. Falam uma língua própria, muito estranha (parecem apenas estalos com a língua). Por todos estes motivos, a Academia Arcana acredita que uma grande caravana destas criaturas veio de um outro mundo, e eles se espalharam por toda Arton.

Os brokks macho e fêmea parecem tão diferentes que durante muito tempo acreditou-se que nem pertenciam à mesma espécie. Brokks masculinos são robustos como ogres, têm pele esverdeada e dois pares de braços, enquanto as fêmeas parecem elfas de pele muito branca e com dois pares de orelhas.

Embora não consigam falar nenhum idioma de Arton, muitos brokks entendem o idioma-padrão Valkar. Eles tentam se comunicar com linguagem de sinais. Os brokks produzem curiosas peças de mobília, trançando vime de uma forma possível apenas para criaturas com quatro mãos. Em geral eles vivem do comércio dessas peças. Parecem ser uma raça pacífica, mas ainda cercada de mistérios.

Brokk: F1-3, H0-3, R2-4, A0, PdF0-1

Arma Viva: o ataque de um brokk geralmente é letal.

Membros Extras x2: brokks machos (apenas eles) têm quatro braços, sendo que dois são Membros Extras. Eles podem fazer até três ataques por rodada, todos com FA=F+1d ou PdF+1, sem incluir Habilidade (mesmo quando usam armas). Não é possível aumentar esse dano com nenhuma Vantagem ou manobra. Os braços extras também podem ser usados para bloquear, cada um oferecendo FD+1 durante aquela rodada. Criaturas com Membros Extras sofrem os efeitos de Aparência Monstruosa e Modelo Especial.

Brownie

Os brownies parecem um tipo de híbrido entre os halfings e o povo-fada. São criaturas com cerca de meio metro de altura, pele morena e olhos azuis ou verdes. Formam pequenas comunidades próprias, ou vivem entre os halflings de Hongari ou os sprites de Pondsmânia, mas, sendo muito ligados à natureza, não costumam se estabelecer em cidades humanas.

Brownies são curiosos e aventureiros. No entanto, são incapazes de caçar, lutar ou usar armas, são conceitos que suas mentes simplesmente não conseguem entender. Mesmo diante da morte um brownie nunca será capaz de usar uma arma, ou mesmo dar um soco. Para se defender eles confiam em suas habilidades mágicas naturais.

Brownie (2 pontos): personagens jogadores podem ser brownies. Esta Vantagem Racial inclui H+1, Modelo Especial e um Código de Honra próprio. Brownies nunca podem comprar Resistência à Magia ou possuir magias ofensivas. Eles podem adotar qualquer kit de personagem permitido para Fadas ou Halflings.

Magias: brownies possuem as magias Proteção Mágica, Luz, Ilusão Avançada e Imagem Turva como habilidades naturais, todas com poder equivalente a Luz 6 e Ar 4 (no entanto, eles não possuem realmente esses Caminhos). Eles não gastam Pontos de Magia para usar essas magias, mas só podem realizá-las uma vez por dia cada, e com uma duração máxima de uma hora.

Código de Honra: um brownie é totalmente incapaz de qualquer ato violento, que poderia resultar em ferir ou matar um oponente. Eles podem, entretanto, enganar seus adversários com truques, Perícias ou magia ilusória.

Canário-do-Sono

Estes passarinhos são muito parecidos com o canário comum, com sua plumagem amarelo-vivo e belo canto. Mas essa aparência inocente é enganadora: os canários-do-sono estão entre as criaturas mais perigosas e traiçoeiras de Arton.

O canto destes pássaros induz o ouvinte a uma sonolência profunda: ele faz a vítima dormir se ouvir sua canção por mais de três turnos, e então falhar em um teste de Resistência +1.

Esse sono mágico dura uma hora, durante o qual a vítima não poderá despertar, mesmo se sofrer dano. O mais provável é que nunca acorde: os canários-do-sono são carnívoros, e assim que a vítima adormece o bando pousa sobre ela para arrancar nacos de carne com os bicos pequenos e ferozes. Um bando médio (2d+6 pássaros) causa na vítima 1 ponto de dano a cada dez minutos (a vítima adormecida é considerada Indefesa). Bandos duas vezes maiores (4d+12) causam 2 pontos/10 minutos, e assim por diante. Apenas grandes bandos conseguem ferir vítimas com Armadura elevada.

Mortos-Vivos, Construtos e quaisquer outras que não estejam vivas são imunes ao canto. Criaturas surdas ou com Resistência 4 ou mais também não podem ser afetadas. Os canários nunca atacam uma criatura acordada, e sempre fogem ao receber qualquer ataque.

Canários-do-Sono: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de um canário-do-sono é letal.

Levitação: voando, canários-do-sono possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Canceronte

Cancerontes são imensos caranguejos, medindo até 3m de diâmetro. Vivem em cavernas submarinas e raramente se aventuram fora d'água. Apesar do tamanho e garras ameaçadoras, não são perigosos. Necrófagos, alimentam-se apenas de bichos mortos. Podem fazer dois ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d – ação completa), mas só atacam quando ameaçados.

A carne do canceronte é uma das iguarias mais apreciadas em Arton; um destes monstros servido sobre uma enorme mesa costuma ser prato tradicional em grandes festas. Seu preparo exige que a criatura seja morta apenas minutos antes de servir, portanto, o bicho deve ser capturado com vida. O preço por um canceronte vivo pode atingir até 30 peças de ouro.

Canceronte: F4-5, H2-3, R3-4, A3, PdF0

Anfíbio: o canceronte pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3-4 dias fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H3-4) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Arma Viva: o ataque de um canceronte é letal.

Cargueiro

Estes crustáceos terrestres de corpo segmentado são parentes gigantes do tatuzinho de jardim, atingindo até 9m de comprimento. Existem em estado selvagem apenas nas Montanhas Sanguinárias, mas foram domesticados com sucesso no reino de Sckharshantallas como animais de tração. Graças à sua grande quantidade de patas e capacidade de aderência, os cargueiros conseguem arrastar cargas muito pesadas mesmo sobre superfícies quase verticais, tornando estes animais muito importantes em grandes obras de engenharia.

Outra característica do cargueiro é sua fortíssima carapaça segmentada. Quando atacado, o bicho se prende ao chão com as patas poderosas ou fica enrolado como uma bola, para não deixar nenhuma área vulnerável (nestas posições, terá A10). Partes da concha de animais mortos são usadas na construção de armaduras muito leves e duráveis.

Apesar da grande força, o cargueiro não pode causar dano por mordida (ele se alimenta apenas de material em decomposição) ou por atropelamento (sua velocidade não ultrapassa 1m por segundo). Sua Força de Ataque será sempre F0+H0+1d. Além disso, seu uso como bestas de guerra foi descartado quando descobriu-se que o bicho fica assustado muito facilmente, assumindo posição defensiva e não obedecendo mais ao tratador. Mesmo quando usado apenas para transporte de carga, o bicho tem o mau-hábito de enrodilhar-se para dormir sem nenhum aviso, só despertando horas mais tarde...

Cargueiro: F6, H0, R6, A7, PdF0

Arma Viva: o ataque de um cargueiro é letal.

Carniceiro

Carniceiros são pássaros um pouco maiores que os abutres comuns, e também muito parecidos. Como eles, são necrófagos: alimentam-se de animais mortos. A grande diferença é que os carniceiros são muito mais agressivos, e têm apetite especial por mortos-vivos.

São encontrados em bandos de 2d indivíduos, e até três deles podem atacar uma mesma vítima de cada vez. Eles são imunes a todos os poderes sobrenaturais dos mortos-vivos (aura de medo, invisibilidade, poder ilusório, possessão...) e a todas as magias das Trevas. Além disso, suas garras e bico conseguem ferir mortos-vivos mesmo que sejam vulneráveis apenas a magia e armas mágicas.

Bandos de carniceiros podem ser vistos rondando cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde pode haver mortos-vivos. Se escassear esse tipo de presa, eles podem comer carniça comum ou caçar pequenos animais. Em geral eles não atacam criaturas vivas de tamanho humano.

Carniceiro: F1, H1-2, R1, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de um carniceiro é letal.

Levitação: voando, carniceiros possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Carrasco de Lena

O carrasco tem a forma de uma imensa salamandra, com pernas atarracadas e cauda muito grossa, medindo quase 4m de comprimento. Embora a própria criatura seja lenta (H0), ela faz seus ataques com um tentáculo que nasce de uma crista na cabeça e chicoteia a vítima (H4). O tentáculo traz na ponta uma peça espinhosa que funciona como uma maça-estrela.

A coisa mais impressionante nesta criatura é que ela parece indestrutível por meios convencionais. Nenhum tipo de arma ou magia destinada a causar dano funciona contra ela, muito pelo contrário, a tornam mais forte! Qualquer ataque bem-sucedido contra o carrasco o faz GANHAR os Pontos de Vida que deveria perder, até um máximo de 60 PVs (normalmente a criatura tem 20 PVs).

Na verdade, o carrasco de Lena recebeu esse nome justamente para lembrar sua única fraqueza: magias de cura! Uma magia de cura de qualquer tipo faz com que PERCA Pontos de Vida em vez de ganhar. Essa é a única forma de ferir a criatura (mas ela ainda pode ser afetada normalmente por outras magias, que não causem dano). É óbvio que isso torna as coisas difíceis, uma vez que magias de cura só podem ser aplicadas ao toque...

Clérigos de Lena negam que este monstro tenha sido criado por sua deusa, e se ela o fez, ninguém tem idéia do objetivo. O carrasco é um predador e habita florestas e pântanos.

Carrasco de Lena: F2, H0/3, R4, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um carrasco-de-Lena é letal.

Membros Elásticos: a cauda do carrasco pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m.

Cavalos

Apesar da grande variedade de montarias exóticas disponíveis para aventureiros, desde lobos-das-cavernas até grifos, abelhas-gigantes e cavalos-glaciais, o cavalo comum ainda é a escolha mais tradicional no Reinado. Embora existam numerosas raças, eles dividem-se em três categorias básicas:

Cavalo de Montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias. É o "veículo pessoal" mais comum em Arton. F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração. Sua velocidade normal é de 10km/h (duas vezes maior que um humano normal), ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno (H2+Aceleração).

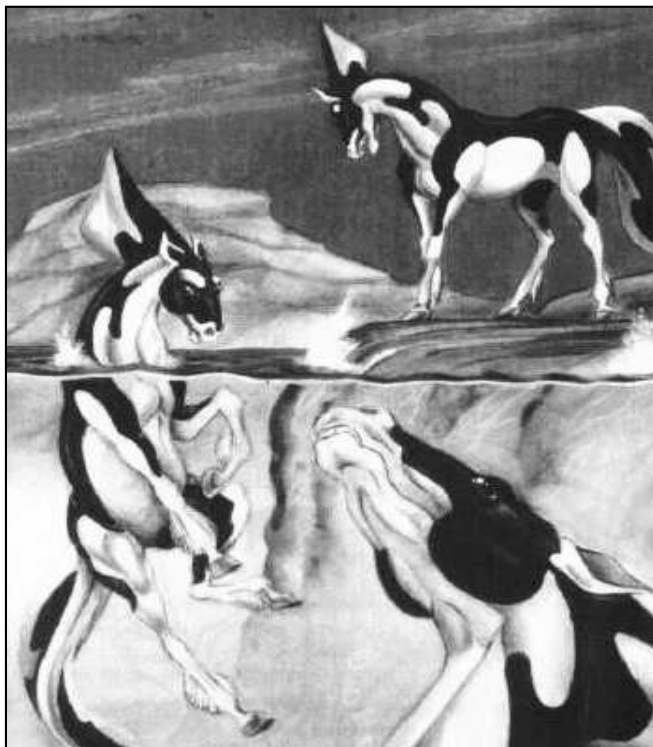
Cavalo de Carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. F3, H0, R2, A0, PdF0. Sua velocidade normal é de 5km/h, ou cerca de 30km por dia. A galope, atinge apenas 5m por turno (o mesmo que um humano normal em corrida).

Cavalo de Guerra: trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Quase todos usam armaduras. F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração. Tem a mesma velocidade de um cavalo de montaria.

Cavalo de Namalkah: o reino de Namalkah tem os mais extraordinários cavalos de Arton. Acrescente H+1 para seus cavalos de montaria e de guerra, e F+1 para cavalos de carga.

Cavalos podem ser cavalgados por personagens com a Especialização Cavalgar. Sem estas Perícias, é necessário sucesso em um teste de H-1 para fazer o bicho obedecer a comandos simples (Ande! Pare!) e H-3 para galopar em alta velocidade sem cair, ou para qualquer outra façanha complicada.

Cavalos podem fazer dois ataques por turno com as patas (FA=F+H+1d-1 – ação completa). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso, a menos que tenha Perícias próprias e seja bem-sucedido em testes de H+1.

Cavalos podem manter a velocidade máxima, de galope, durante até uma hora antes de fazer testes de Resistência (Super Manual 3D&T, pág. 59).

Cavalo-Glacial

Conhecido pelos estudiosos como hipo-orca, este estranho animal vive em lagos gelados encontrados nas Montanhas Uivantes. Ele lembra um cavalo com traços de uma baleia assassina.

O cavalo-glacial pode galopar em terra firme como um cavalo, ou nadar como um peixe, impulsionando o corpo com a cauda muscular e controlando o nado com a barbatana na cabeça. É um mamífero, necessitando de oxigênio do ar, mas pode prender o fôlego por até trinta minutos. Carnívoro, alimenta-se de peixe; a abertura de sua mandíbula é muito maior que a dos cavalos comuns, muitas vezes assustando aqueles que observam sua boca aberta pela primeira vez.

O cavalo-glacial não tem pêlos. Sob seu couro há uma espessa camada de gordura para suportar os rigores do clima glacial, o que ele faz tão bem quanto um urso-polar. Cavalos-glaciais são ferozes e agressivos, mas tornam-se dóceis em cativeiro. Extremamente inteligentes, podem aprender uma variedade quase infinita de comandos.

Cavalo-Glacial: F2, H2, R1, A1, PdF0

Anfíbio: o cavalo-glacial pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 1 dia fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H3) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Arma Viva: o ataque de um cavalo-glacial é letal.

Armadura Extra: cavalos-glaciais têm Armadura duas vezes maior (A2) contra ataques baseados em frio/gelo.

Cavalo-Marinho

Na Terra, cavalos-marinhos não ultrapassam os quinze centímetros de comprimento. Em Arton, contudo, eles atingem até 3m e podem efetivamente ser usados como montaria, como seus equivalentes terrestres. Sob muitos aspectos, podem ser tratados e domados exatamente como os cavalos comuns.

Cavalos-marinhos são peixes, os únicos que possuem a cabeça perpendicular ao corpo. Têm cabeça alongada e com filamentos que lembram a crina de um cavalo. Eles nadam na vertical, vibrando rapidamente as nadadeiras dorsais. A cauda longa e preênsil permite que se agarrem a plantas submarinas enquanto se alimentam de pequenos crustáceos; a cauda também pode ser usada para atacar, com FA=F+1d.

Os cavalos-marinhos de Arton possuem sob a pele uma forte armadura óssea. Eles podem mudar de cor como camaleões, tornando difícil vê-los em meio aos recifes onde se alimentam (Invisibilidade nesses locais). Também como camaleões, os cavalos-marinhos têm olhos salientes e independentes, podendo olhar em direções diferentes.

A maioria das raças submarinas pode usar cavalos marinhos como montaria. Basta testar a Especialização Cavalgar.

Cavalo-Marinho: F2-3, H2-4, R1-3, A2, PdF0

Aceleração: cavalos-marinhos recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Arma Viva: um cavalo-marinho, quando ameaçado, ataca de forma letal.

Invisibilidade: camuflados entre as plantas, cavalos-marinhos podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Centauro

Embora a palavra “centauro” possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal (e existem muitos tipos em Arton), o centauro “tradicional” é meio humano, meio eqüino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa; não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Sua reação vai depender muito da raça dos intrusos: eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza (em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias), mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de “mal-criados” e “rabugentos”, mas a verdade é que eles podem ser muito bem-humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que possam ameaçar a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. A tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

A divindade principal dos centauros é Allihanna, a deusa da natureza, a mesma venerada pelos druidas, bárbaros e outros povos silvestres. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Divina Serpente e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk, o deus dos monstros.

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Sendo parte cavalos, centauros têm problemas para se deslocar em certos tipos de terreno. Obviamente, são incapazes de escalar; diante de barrancos, muros ou escadas verticais, precisam ser içados ou levitados por seus companheiros. Além disso, muitos centauros sofrem de acrofobia (medo de altura). Eles podem possuir essa Fobia como uma Desvantagem de -1 ponto, sem que isso conte em seu limite total de Desvantagens.

Além de não poderem escalar, centauros também não podem entrar em túneis muito estreitos, como aqueles utilizados por halflings e kobolds. Estes últimos, aliás, são os piores inimigos da raça: apesar de pequenos e covardes, eles assaltam aldeias durante a noite ou fazem emboscadas para depois se esconder em seus covis, sem que os centauros consigam persegui-los. Um personagem Centauro pode adotar a raça dos kobolds como um Inimigo de -1 ou -2 pontos, sem que isso conte em seu limite de Desvantagens.

Note que, neste caso, as regras normais para um Inimigo são diferentes: por -1 ponto você será atacado ou incomodado por kobolds ocasionalmente (uma ou duas vezes por semana); por -2 pontos, você será o alvo favorito destas pestes, tendo problemas com eles quase todas as noites. E mesmo que você os destrua (sem ganhar Pontos Temporários de Experiência, já que são mais fracos), outros virão em seu lugar.

Embora não se trate de um Código de Honra (ou seja, você não recebe nenhum ponto por isso), um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado. Ele só fará isso para ajudar um personagem que esteja ligado a ele de alguma forma (como um Aliado, Parceiro, Protegido Indefeso...).

Centauro Caçador: F1-3, H1-2, R1-3, A0-1, PdF1-2, Centauro, Usar Armas Simples (Medievais), Caça, Pesca, Rastreio.

Centauro Líder: F2-4, H2-3, R2-3, A0-1, PdF1-2, Centauro, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Caça, Pesca, Rastreio, Energia Extra 1

Centauro Xamã: F0-2, H1-2, R1-3, A0-1, PdF0, Clericato, Usar Armas Simples (Medievais), Primeiros-Socorros, Diagnose, Caça, Pesca, Rastreio, Água 1-4, Ar 1-3, Luz 1-3, Fogo 1-4, Terra 1-4, Trevas 1-3

Centauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser centauros. Esta Vantagem Racial oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com os cascos (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial.

Energia Extra 1: centauros líderes podem gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrar todos os seus Pontos de Vida, mas apenas quando estão Perto da Morte.

Caça, Pesca, Rastreio: centauros líderes e xamãs dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo estas Especializações de Sobrevivência.

Primeiros-Socorros e Diagnose: centauros xamãs dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo estas Especializações de Medicina. Um Teste Médio permite restaurar 1 PV em um personagem, e também recobrar personagens que estejam com 0 PVs.

Centopéia-Gigante

Esta monstruosidade atinge mais de oito metros de comprimento, medindo até 1m de largura e 30cm de altura, mas a maioria dos espécimes tem apenas metade desse tamanho. Está sempre faminta e ataca qualquer coisa que esteja à vista. É uma criatura solitária, freqüentando lugares escondidos como florestas, selvas, pântanos, cavernas e vales profundos, qualquer lugar longe da luz do sol. Algumas espécies são ativas dia e noite. Sua mordida causa dano por Força e injeta veneno: a vítima deve fazer um teste de R-2, ou sofre mais 1d pontos de dano e, caso sobreviva, recebe um redutor de -1 em todos os seus testes pelas próximas 1d horas (em caso de sucesso no teste, o redutor de -1 dura apenas 3d minutos).

Lutar com uma centopéia-gigante faz parte do rito de passagem das dragoas-caçadoras de Galrasia e outras sociedades tribais: apenas após matar uma delas sozinha um caçador é considerado adulto.

Centopéia-Gigante: F2-3, H2-3, R2, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma centopéia-gigante é letal.

Ceratops

Os ceratops, ou dragões-de-chifres, estão entre os maiores antropossauros existentes, medindo cerca de dois metros e meio e pesando mais de trezentos quilos. São identificados através da cabeçorra pesada, sempre protegida por um escudo de osso. A maioria tem chifres, que variam em tamanho, formato e quantidade. Podem ter um, três, cinco ou até sete chifres. Algumas espécies têm touceiras de espinhos em partes estratégicas do corpo, especialmente na cauda longa e musculosa. A cor da pele fica entre o marrom-escuro e o rosa-alaranjado.

Ceratops vivem em aldeias. As fêmeas da espécie são dóceis, mansas e submissas, deixando o comando nas mãos dos machos. Estes, extremamente agressivos, encarregam-se da defesa da tribo contra predadores. Cada família é composta por um macho e um harém de 1d fêmeas. Filhotes de um mesmo harém são criados e educados por todas as fêmeas, independente de quem tenha sido sua mãe biológica; isso não é considerado importante — um filhote trata todas as fêmeas do harém como suas legítimas “mães”, às vezes sem jamais saber qual delas realmente o gerou.

Apesar do estilo de vida “tribal”, os ceratops são os mais inteligentes antropossauros; podem até mesmo aprender magia. Os machos jovens e adultos travam duelos pelo comando da aldeia, e também por fêmeas para seu harém. Machos sem família podem viver na aldeia, em grande desonra, mas eles preferem viajar como nômades.

Ceratops: F3, H2, R3, A2, PdF0

Usar Armas Simples: geralmente estas criaturas usam lanças, clavas e fundas para atacar.

Ceratops (4 pontos): personagens jogadores podem ser ceratops. Esta Vantagem Racial oferece F+1 (até um máximo de F5), Energia Extra 2, Protegido Indefeso ou Código dos Cavalheiros, e 2 pontos de Focus à escolha do jogador.

Energia Extra 2: ceratops podem gastar um turno e 2 PMs para recobrar todos os seus Pontos de Vida.

Magias: todos os ceratops têm pelo menos 2 pontos de Focus em Caminhos diversos.

Protegido Indefeso: todo ceratops que vive em sociedade tem um harém formado por 1d esposas, sendo todas elas consideradas um único Protegido; caso qualquer uma delas fique em perigo, o ceratops sobre redutor de H-1 até que ela esteja em segurança.

Código de Honra dos Cavalheiros: todo ceratops nômade é impelido a nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Além disso, ele sempre vai atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Cerossauro

Cerossauros são grandes dinossauros herbívoros medindo até 4m de comprimento e pesando entre duas e quatro toneladas. Apresentam duas fileiras de chifres que seguem da cabeça à cauda. Os chifres na cabeça e costas não podem ser usados para atacar; servem apenas para desencorajar os T-rex, quelicerossauros e outros grandes predadores de Galrasia.

Cerossauros tipicamente andam em bandos formados por 3d indivíduos. Quando ameaçados, os adultos formam um círculo com os filhotes no centro, e as caudas espinhosas voltadas para fora: qualquer criatura que se aproxime à distância de combate corporal sofre um ataque com FA=F+1d. Essa formação defensiva é difícil de ser vencida — mas um cerossauro solitário é um alvo fácil, pois não consegue golpear com a cauda de forma precisa.

Estes animais estão entre os mais dóceis dinossauros de grande porte, podendo ser facilmente domesticados. Alguns povos primitivos de Galrasia os utilizam como animais de carga, uma vez que os espinhos dorsais permitem acomodar cargas mais facilmente em suas costas.

Cerossauro: F5, H0, R4, A2, PdF0

Arma Viva: o ataque de um cerossauro é letal.

Cocatriz

Este pequeno monstro mágico tem o aspecto de um galo com uma cauda (às vezes duas ou três) de serpente ou lagarto. Pode ser encontrado em florestas e cavernas, onde se alimenta de insetos e pequenos répteis. Não voa.

Embora não pareça muito perigoso à primeira vista, o cocatriz tem o temido poder mágico de petrificar suas vítimas: sempre que acerta um ataque com o bico, além de causar dano (apenas 1 ponto), a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de R-1. Falha significa que ela foi transformada em pedra, como na magia Petrificação. Esse poder não consome Pontos de Magia da criatura, e funciona apenas com criaturas vivas.

Cocatrizes se organizam em haréns formados por um macho e 1d-2 fêmeas (estas não têm o poder de petrificação), cada uma responsável por um ninho contendo 1d2 ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, equivalendo a 2 PEs cada para esse propósito. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

Cocatriz: F0, H1-3, R0-1, A0, PdF0

Cocatriz-Imperador: alguns aventureiros relatam ter encontrado uma versão gigante do cocatriz, medindo quase três metros de comprimento. Aparentemente a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais. Ela pode surgir acompanhada por 1d+2 machos de tamanho normal. F2, H4, R2, A1, PdF0. Tem a mesma bicada petrificante, mas a vítima faz um teste de R-3 para resistir.

Arma Viva: o ataque de um cocatriz é considerado letal.

Colosso da Tormenta

Entre todos os demônios de que se tem conhecimento até agora, talvez nenhum consiga ser tão terrível quanto o Colosso da Tormenta — encontrado na área de Tormenta próxima à cordilheira de Lannestull. Medindo 10m de comprimento e 7m de altura, este demônio lembra um escaravelho negro de proporções titânicas.

Diferente dos demais demônios, o Colosso não ataca com pinças ou ferrões. Mesmo assim, pode pisar acidentalmente em quaisquer criaturas à sua volta (incluindo outros demônios menores), causando FA=4d6 de dano por esmagamento. Entretanto, o ataque mais terrível do Colosso é a sua capacidade de expelir um jato de ácido capaz de atingir até 25m de distância e 5m de largura na base (PdF). As vítimas podem tentar uma esquiva para sofrer apenas metade do dano. O Colosso pode usar esse ataque uma vez a cada 1d turnos.

Estudiosos suspeitam que o Colosso da Tormenta seja usado em trabalhos pesados, como destruir estruturas não utilizadas pelos demais demônios da tormenta, usando sua enorme força; ou então para alargar túneis feitos pelos Yongey-Ahruk; ou ainda proteger áreas que seriam de vital importância para os demônios.

Colosso da Tormenta: F7-10, H0, R8-10, A5-8, PdF10

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Arma Viva: o ataque de um colosso da tormenta é letal.

Armadura Extra: o colosso da Tormenta tem Armadura duas vezes maior (A10-16) contra fogo mágico.

Ponto Fraco: colossos da Tormenta são lentos e desajeitados. Um adversário que perceba esta sua fraqueza recebe H+1 ao lutar contra ele.

Composognato

O composognato, ou apenas comp, é um dos menores dinossauros conhecidos; mede não mais de 1m de comprimento e 30cm de altura, pesando de três a seis quilos. Eles têm fortes patas traseiras e minúsculos membros dianteiros. Comem pequenos lagartos, grandes insetos e carniça. Normalmente não atacam criaturas grandes como seres humanos, a menos que estejam muito feridas e incapazes de se defender — ou se eles estiverem muito famintos. Embora sejam fracos individualmente, grandes bandos de comps podem agir como verdadeiras piranhas terrestres...

Embora seja nativo de Galrasia, em tempos recentes este pequeno predador veio como clandestino a bordo de navios exploradores e está se espalhando pelo continente. Hoje em dia os comps são uma praga que ameaça aldeias e vilarejos, atacando criações de pequenos animais e até matando crianças no berço. Cada bando de comps pode conter até 4d+6 indivíduos.

Composognato: F0, H3, R0, A0, PdF0

Composognato Líder: os bandos maiores de comps podem estar sob o comando de um líder maior e mais forte (F1, H3, R1, A0, PdF0). Caso ele seja derrotado, o resto do bando foge imediatamente.

Arma Viva: o ataque de qualquer tipo de composognato sempre é letal.

Corcel do Deserto

Um caso de evolução paralela, similar àquele que resultou na abelha-gigante, fez esta criatura insetóide atingir o tamanho e configuração de um cavalo. Até mesmo seu comportamento e hábitos são semelhantes aos de um eqüino.

O corcel é uma montaria muito apreciada pelos viajantes do deserto — ele NUNCA bebe água em toda a sua vida adulta. Estudiosos suspeitam que ele absorve umidade do próprio ar, através das numerosas aberturas em seu corpo. Além disso, a mandíbula poderosa pode morder e mastigar os mais duros cactos.

Sua velocidade é a mesma de um cavalo de montaria: 10km/h, ou cerca de 50km por dia, incluindo pausas para descansar e se alimentar. A galope, percorre 30m por turno. Em combate, seus temíveis cascos com garras podem fazer dois ataques por turno (FA=F+H+1d-1 – ação completa).

Corcel do Deserto: F1, H2, R1, A0, PdF0

Aceleração: o corcel do deserto recebe H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Arma Viva: os cascos de um corcel do deserto são armas letais.

Corcel das Trevas

Esta criatura tem o aspecto de um grande cavalo negro com olhos vermelhos e brilhantes, mas na verdade é um morto-vivo poderoso — uma criação de Tenebra para ser oferecida como montaria aos seus mais devotados servos. Vampiros, liches e clérigos das trevas às vezes podem ser vistos cavalgando um destes.

O corcel das trevas tem quase todos os poderes e fraquezas comuns aos mortos-vivos: é imune a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Não pode ser curado com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (que lhe causam dano em vez de curar). Só recupera PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos, e nunca pode ser ressuscitado.

Uma diferença importante é que o corcel das trevas jamais é afetado por Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Ele estará sob total controle de seu dono, seguindo as regras da Ligação Natural: quando juntos, podem partilhar suas Características mais altas e Vantagens, e um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro.

A velocidade de viagem normal do corcel é igual à de um cavalo de montaria (cerca de 10km/h). Como ele nunca precisa comer, beber ou descansar, pode percorrer 100km por dia, ou até 200km/dia em vôo. Em combate, seus cascos podem fazer dois ataques por turno (FA=F+H+1d-1) como uma ação completa.

Corcel das Trevas: F2, H2, R3, A1, PdF0

Aceleração: o corcel das trevas recebe H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Arma Viva: os cascos de um corcel das trevas são armas naturais letais.

Levitação: voando, um corcel das trevas possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Ligação Natural: o corcel tem uma ligação poderosa com aquele a quem foi entregue por Tenebra. Ambos podem se comunicar telepaticamente se estiverem dentro do alcance visual. Fora de vista, podem perceber emoções gerais e sempre sabem em que direção e distância o outro está. Caso um dos parceiros morra, o outro sofre redutor de -1 em todas as suas Características durante as 3d semanas seguintes.

Couatl

O couatl é uma enorme serpente emplumada e alada, que habita os pontos mais distantes do Deserto da Perdição. Alguns estudiosos suspeitam que elas sejam, de alguma forma, aparentadas aos dragões.

Uma lenda diz que, quando Azgher e Tenebra guerrearam para decidir quem dominaria Arton, estas criaturas foram os generais de seus exércitos. As couatls-sol são multicoloridas, com todas as cores do arco-íris, e as couatls-noite são totalmente negras. Elas são, respectivamente, imunes a ataques normais ou mágicos baseados em luz ou trevas.

Atualmente as couatls vivem em pirâmides e templos muito antigos, onde são adoradas por servos de Azgher e Tenebra. Todas são extremamente inteligentes, e capazes de falar qualquer idioma. Elas têm os mesmos Poderes Garantidos de seus respectivos deuses, e jamais deixam seus esconderijos durante a noite (no caso das couatls-sol) ou dia (couatls-noite).

Couatl: F6, H2, R5, A5, PdF3 (luz ou trevas)

Arma Viva: os couatls podem tornar atacar de forma letal se quiserem.

Energia Extra 2: couatls podem gastar um turno e 2 PMs para recobrar todos os seus Pontos de Vida.

Levitação: voando, um couatl possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Imortal: quando destruído, um couatl será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.

Telepatia: couatls podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o couatl gasta 1 PM para cada utilização.

Invulnerabilidade: um couatl-sol é imune a ataques baseados em Luz, enquanto um couatl-noite é imune a ataques baseados em Trevas. Eles também não podem ser afetados por magias que tenham esses Caminhos como exigência.

Crocodilos

Crocodilos são répteis predadores aquáticos que confiam no elemento surpresa para apanhar suas vítimas — em geral animais herbívoros que se aproximam para beber água.

Em seu ambiente, são muito difíceis de serem vistos; notar sua aproximação exige um teste de H-3 (ou, para aqueles que possuem Sentidos Especiais, um teste normal de Habilidade). O mesmo teste é necessário para notar um crocodilo em terra, se ele estiver imóvel, pois são incrivelmente parecidos com um velho tronco de árvore. Caso não sejam notados, conseguem atacar de surpresa.

Crocodilo do Pântano: a espécie mais comum. Vive em pântanos e rios lentos por todo o continente artoniano. Em geral não ultrapassa 2m, mas alguns exemplares atingem até 7m. F1-3, H0, R1-3, A1-2, PdF0, Arena (água).

Crocodilo Marinho: muito maior que o crocodilo do pântano, é encontrado apenas nas áreas costeiras de Lamnor. Pode atingir até 10m de comprimento. F3-4, H0, R2-4, A1, PdF0, Arena (água).

Fobossuco: um crocodilo gigante pré-histórico, encontrado apenas em Galrasia. Atinge mais de 15m de

comprimento. F5-8, H0, R6-10, A2, PdF0, Arena (água).

Arena: todos os crocodilos têm Arena (água), recebendo H+2 nesse ambiente. Fora d'água são lentos, preferindo a fuga e atacando apenas quando provocados.

Arma Viva: as mandíbulas de qualquer tipo de crocodilo são consideradas armas letais.

Damaru

Em muitas regiões de Doherimm e outras áreas subterrâneas de Arton, não há fungos ou qualquer outro tipo de vida vegetal para alimentar herbívoros. Nestes locais habitam criaturas especiais, que se alimentam de minérios raros. O damaru é um deles.

Um damaru tem a aparência de um peixe. Ele mede até 20cm de comprimento e não tem barbatanas, mas pode flutuar magicamente através dos túneis que habita. Seu vôo é totalmente silencioso; a criatura não produz o mínimo ruído. A boca em forma de bico ósseo consegue triturar as pedras mais duras, das quais o bicho se alimenta. Um damaru sozinho não é ameaça, mas eles formam grandes bandos com dezenas de peixes (os números em suas Características valem para um cardume inteiro).

Os damaru são inofensivos contra seres vivos ou mortos-vivos. Infelizmente, eles se alimentam de certos minerais exóticos usados na construção de golens: qualquer personagem Construto será um verdadeiro chamariz para estes bichinhos!

Um bando inteiro pode atacar uma única criatura de tamanho humano, mordendo em todas as direções. A Armadura da vítima não é levada em conta para calcular a Força de Defesa, que será FD=H+dados, a menos que esteja protegida por magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Caso os PVs do Construto cheguem a zero, cada novo ataque dos damaru provoca a perda de 1 ponto de Armadura permanentemente. Quando a Armadura chegar a zero, outros atributos serão atacados (Habilidade, Força, Poder de Fogo e Resistência, nesta ordem). Caso todos os atributos cheguem a zero, o golem estará totalmente destruído e não poderá mais ser consertado.

Meio-Golens também são atacados por damarus, porém eles terão suas Características afetadas apenas se seus PVs "orgânicos" (ou seja, metade de seus PVs totais) também sejam reduzidos a zero, porém o dano em suas Características é reduzido à metade, pois esse tipo de criatura é apenas parte Construto.

Pontos de Vida perdidos pelo ataque dos damaru podem ser restaurados normalmente, através de conserto (e/ou descanso no caso de Meio-Golens). Mas quando uma ou mais Características são perdidas (ou reduzidas), isso quer dizer que os bichos devoraram peças importantes: elas só podem ser restauradas com Pontos de Experiência, de forma normal.

Em túneis os damaru voam mais rápido, e por isso são raramente vistos ao ar livre. Ataques explosivos podem dispersá-los mais facilmente. Ataques contra um bando damaru que esteja envolvendo um Construto vão provocar, na vítima, metade do dano que provocam nos bichos. Caso perca metade de seus PVs, o cardume foge.

Damaru: F4, H1, R10-20, A2, PdF0

Arena: em cavernas e túneis os damaru recebem H+2, ficando com H3.

Arma Viva: bico ósseo de um damaru é uma arma letal.

Levitação: voando, damarus possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Vulnerabilidade: os damaru têm apenas metade de sua Armadura (A1) contra ataques baseados em explosão.

Demônio do Espelho

Alguns estudiosos extremamente excêntricos falam da existência do Mundo do Espelho — um lugar idêntico a Arton, mas também invertido. Ali o Bem representa o Mal, e vice-versa. Todas as pessoas e criaturas que existem em Arton têm um "gêmeo oposto" no Mundo do Espelho. E quando uma dessas cópias consegue entrar em nosso próprio mundo, ela é conhecida como demônio do espelho.

Um demônio do espelho tem exatamente os mesmos poderes, fraquezas e aparência da versão original. É impossível saber a diferença entre os dois, mesmo magicamente. A única coisa errada na cópia é que ela será maligna (ou benigna, caso o original seja mau), ignorando qualquer Código de Honra que a faria agir de forma contrária.

Alguns autores da teoria sobre o Mundo do Espelho dizem que QUALQUER espelho pode servir como passagem para que o demônio venha a este mundo, mas apenas em ocasiões especiais — ligadas a conjunções cósmicas e coisas assim. Outros afirmam que apenas espelhos mágicos, construídos por magos poderosos, podem gerar esse efeito. De qualquer forma, o normal é que o demônio salte do espelho e imediatamente ataque à criatura original, de forma que seus eventuais companheiros não consigam saber quem é quem.

Demônio da Lama

Os demônios da lama se formam em pântanos ou lamaçais onde uma criatura de natureza altamente mágica tenha morrido — como um dragão, por exemplo. Eles permanecem imersos na lama, impossíveis de detectar ou ferir, atacando apenas quando alguém se aproxima de seu "território".

Cada demônio tem a forma de um grande humanóide (entre 2,5m e 3m de altura). Eles aparecem em bandos de 2d indivíduos. Lentos, em combate eles atacam uma vez por turno (dano por Força), nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Não podem ser feridos por armas cortantes ou perfurantes, mágicas ou não. Podem, com um movimento brusco do braço, disparar bolas de lama que causam dano por contusão ou imobilizam o alvo por alguns instantes.

Sempre que o demônio acerta um ataque com Força, vencendo a FD da vítima, esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força; se falhar, fica presa na lama que forma o corpo do monstro. É permitido um novo teste por turno para tentar sair. Se falhar em dois testes seguidos, a vítima é sugada para dentro do monstro e começa a sufocar. Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Os demônios jamais podem ser completamente destruídos; derrotados, eles se dissolvem na lama e podem se formar de novo em 1d horas. Contra inimigos poderosos, dois ou mais demônios podem se amalgamar entre si e formar uma criatura maior, com bônus de F+1, R+1 e PdF+1 para cada demônio extra além do primeiro.

Demônio da Lama: F3, H2, R4, A1, PdF2

Arma Viva: o ataque de um demônio da lama é letal.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF+H+1d), se o demônio vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o demônio gastou (em geral ele gasta 10 PMs em cada ataque, para durar 5 rodadas).

Invulnerabilidade: demônios da lama são invulneráveis a ataques baseados em corte e perfuração.

Demônio da Miragem

A criação deste ser diabólico é atribuída a Nimb, o Deus do Caos — mas alguns acreditam que ele também pode ser obra de Wynna, a Deusa da Magia.

O aspecto do monstro é perturbador: um humanóide diminuto, jamais ultrapassando 20cm de altura, com tentáculos em vez de braços, grandes olhos no lugar das mãos, e um par de asas. Em combate normal, não representa ameaça alguma. Infelizmente, seu maior poder é ser capaz de lançar todos os tipos de magia ilusória com extrema competência — e ele faz uso dessa capacidade para trazer infortúnio aos aventureiros. Muitos foram os viajantes que encontraram a morte graças a essas ilusões, sem jamais saber quem foi o responsável...

Embora sejam mais comuns no Deserto da Perdição (onde são considerados responsáveis por TODAS as miragens avistadas pelos viajantes), eles podem existir em outros tipos de ambientes — até mesmo nas gélidas Montanhas Uivantes. No deserto, uma das "brincadeiras" favoritas deste demônio é usar suas ilusões para esconder completamente o fosso de um devorador do deserto (veja mais adiante).

Demônio da Miragem: F0, H4, R0, A0, PdF0

Levitação: voando, um demônio da miragem possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Magias: o demônio da miragem pode usar as magias Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total e Invisibilidade como se tivesse Luz 9, Ar 6 e Terra 3. Ele não possui esses Focus realmente (portanto, não pode usar outras magias que os tenham como exigência), mas também não precisa gastar Pontos de Magia para realizar suas ilusões. Ele jamais entrará em combate direto, preferindo manter-se à distância (quase sempre invisível e/ou em vôo) enquanto suas ilusões fazem o serviço.

Demônio das Sombras

Estas criaturas podem ser encontradas em apenas um local de Arton — a Torre da Morte, em Galrasia. Situada no centro da ilha pré-histórica, esta misteriosa construção de ossos metálicos e membranas translúcidas abriga uma raça inteira de monstros sombrios.

Cada criatura tem a forma e aspecto de uma sombra humana, vestindo partes de uma armadura que lembra rocha ou casca de árvore. Todos têm cinco olhos vermelhos e brilhantes — dois maiores, nos lugares certos, e três menores na testa. À primeira vista os monstros parecem todos iguais, mas eles existem em tipos diferentes, cada um com uma vantagem especial. Role 1d para a determinar:

1) Pode tornar-se transparente (Invisibilidade)

2) Garras enormes e muito afiadas (F4, corte/perfuração, Arma Viva)

3) Tem o braço direito transformado em um tanque de gás atordoante (Ataque Especial, PdF, Paralisante)

4) Estruturas nas costas, parecidas com asas, que emitem luz cegante (mesmo efeito da magia Cegueira, sem consumir PMs)

5) Tem o braço direito transformado em um lança-chamas (Ataque Especial, PdF, calor/fogo)

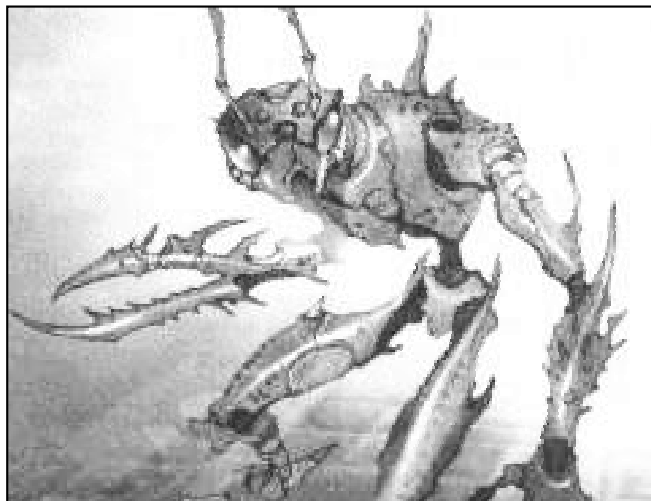
6) Pode se teleportar (Teleporte)

Maiores informações sobre estas criaturas são raras. Estudiosos suspeitam que eles sejam zangões de uma colônia comandada por uma rainha-mãe, uma criatura-cérebro ou outro tipo de líder. Teorias mais audaciosas dizem que a própria Torre da Morte, com sua grotesca forma insetóide, poderia ser o corpo de uma criatura gigantesca que comanda os demônios.

Demônios das Sombras: F3, H2, R2, A1, PdF2

Invulnerabilidade: um demônio das sombras é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Sentidos Especiais: um demônio das sombras possui Infravisão, Radar, Ver o Invisível, sendo muito difícil escapar à sua percepção. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): essas criaturas portam um tipo de armadura similar às suas versões mundanas, porém feitas de uma espécie de rocha ou cascas de árvores.

Demônios da Tormenta

A tempestade mística que vem aterrorizando o mundo de Arton não traz apenas nuvens vermelhas, chuvas de sangue ácido e relâmpagos destruidores. Com a Tormenta chegam também certos tipos de criaturas que só podemos classificar como demônios.

Áreas de Tormenta são habitadas — mas não por criaturas vivas. Pelo menos, não criaturas vivas como conhecemos. Até onde se sabe estes seres macabros existem em muitos tamanhos e formas; os menores percorrem a periferia enquanto os maiores e mais perigosos ficam nas partes mais profundas. Mas não se engane! Até mesmo o menor demônio da Tormenta pode dizimar um grupo de aventureiros inteiro!

Demônios da Tormenta têm aspecto de inseto ou crustáceo; podem ser definidos como homens cobertos com cascas e garras de lagosta — mas suas formas são distorcidas de tal forma que desafiam a sanidade. De fato, talvez a coisa mais assustadora nessas criaturas é que elas podem provocar loucura naqueles que as encontram pela

primeira vez — e provavelmente foi isso que despedaçou as mentes de quase todos os sobreviventes de Tamu-ra. Por alguma razão nossa inteligência não consegue aceitar a existência de tais demônios, e então luta para rejeitar aquilo que está vendo. Ver pela primeira vez um ou mais demônios da Tormenta sempre vai trazer efeitos perturbadores.

Todos os demônios da Tormenta têm algumas características em comum; eles são invulneráveis a qualquer dano provocado por ácido, eletricidade ou veneno, normais ou mágicos. Também são imunes a fogo normal e sempre sofrem dano mínimo quando atacados com fogo mágico. Existem algumas variações, como demônios imunes ao gelo (e vulneráveis ao fogo), mas estes são raros. Talvez nem existam.

Os demônios conhecidos até agora são: kanatur, tai-kanatur, kaatar-niray, tahab-krar, shimay, yongey-ahruk, fil-gikim, shinobi, o colosso da tormenta e as vespas da tormenta. Consulte a descrição separada de cada um.

Devorador do Deserto

O devorador do deserto é um verme imenso que pode atingir milhares de anos de idade. Embora seu tamanho e formato reais sejam desconhecidos, suspeita-se que ele vive enterrado em posição vertical, eternamente imóvel, apenas a bocarra circular e em forma de fosso exposta à superfície. Ela funciona como armadilha para capturar presas desavisadas.

O devorador é uma criatura sedentária. Usa sua imobilidade para poupar energia e sobreviver ao clima rigoroso. Ele jamais ataca qualquer criatura que não esteja dentro de sua boca — um fosso cônico, medindo perto de 5m de diâmetro. Suas paredes são muito difíceis de escalar: cobertas com uma secreção escorregadia e espinhos voltados para dentro, impõem um redutor de -3 em qualquer teste de Habilidade ou de Perícias para escalar a superfície.

Criaturas se movendo dentro do fosso alertam o devorador, provocando a saída de 2d tentáculos que tentam agarrar a vítima e puxá-la para o centro, onde está localizada a verdadeira boca do animal. Cada tentáculo tem F1, H4, R1, A1, PdF0. Eles não provocam dano — apenas tentam segurar a vítima com força. Quando mais de um tentáculo ataca a mesma vítima, sua Força será cumulativa (quatro acertos significam F4). Use as regras de Segurar um Inimigo (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13), porém para evitar ser arrastada, a vítima deve ter sucesso em um teste de Força com um redutor igual à Força conjugada dos tentáculos que a prendem.

Caso a vítima ofereça muita resistência, o devorador faz emergir do fosso suas mandíbulas “verdadeiras” — uma coroa de dentes sobre um pescoço muscular flexível. Um ataque bem-sucedido (FA=F+H+1d), além de causar dano, contribui com F3 para arrastar a vítima.

Qualquer criatura engolida viva pelo devorador mergulha em uma imensa bolsa de suco digestivo especial, fortemente paralisante; uma vez por turno deve fazer um teste de Resistência -2. Uma criatura paralisada passa por uma agonizante digestão, perdendo 1 PV por turno. Certas lendas contadas no deserto dizem que na verdade a vítima é devorada durante muitos séculos, sofrendo uma eternidade de agonia.

Este monstro vive apenas em locais arenosos, como o Deserto da Perdição e o Arton e o Deserto sem Retorno em Lamnor, onde passa a vida toda enterrado. Teorias dizem que ele muda de lugar lentamente sob a areia, mas isso nunca foi observado. Sua reprodução é um mistério, uma vez que nunca foram vistos filhotes e aqueles que já existem são adultos com milhares de anos. Alguns estudiosos e sábios da Academia Arcana suspeitam que, pouco antes de morrer, a criatura libera uma parte menor de si mesma que vai se tornar outro monstro séculos mais tarde.

O devorador do deserto atrai suas presas exalando um forte cheiro de carne putrefata. Nas raras regiões onde a chuva é mais generosa, pode ainda disfarçar o seu fosso como um oásis; para isso ele apenas conserva o fosso cheio d’água, como uma lagoa comum, usando os tentáculos para capturar criaturas que se aproximem para beber. O disfarce é difícil de ser notado porque o devorador permite que vegetação natural cresça à sua volta. Até mesmo pequenos animais são deixados em paz, pois melhoram o disfarce e ajudam a atrair presas maiores.

Durante algum tempo os estudiosos acreditaram que o devorador tinha poderes mágicos ilusórios, capazes de tornar seu disfarce ainda mais perigoso. Mais tarde descobriu-se que as ilusões eram obra de outra criatura, o demônio da miragem.

Até hoje não se tem conhecimento de inimigos naturais do devorador do deserto. Sabe-se que ele se alimenta exclusivamente de carne, comendo sempre que ela estiver disponível, embora possa resistir a anos sem comida ou água.

Devorador do Deserto: F3, H0, R5-8, A3-5, PdF0

Arma Viva: com exceção de seus tentáculos, as mandíbulas e o suco gástrico do devorador do deserto são suas armas letais.

Invisibilidade: graças à sua perfeita camuflagem, o devorador pode se manter invisível por quanto tempo quiser. Como tem H0, fica imediatamente visível quando ataca.

Devorador de Ouro

Também conhecida como “aurum vorax”, esta criatura ferocíssima lembra um pequeno mamífero predador, com oito patas e pele dourada. Embora não chegue a 1m de comprimento, o animal é muito mais forte e pesado do que parece — por ser feito quase totalmente de ouro e outros metais pesados.

O devorador é um animal mágico que se alimenta de ouro, prata e cobre. Ele ataca qualquer criatura que se aproxime de seu território, mesmo que esteja ferido ou em desvantagem numérica. É imune a todas as formas de medo ou controle da mente, nunca foge e sempre luta até a morte.

O devorador consegue atacar com uma mordida (FA=F+H+1d) e duas garras (FA=F+1d), porém se utilizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. Todos os ataques são sempre feitos contra o mesmo alvo. Quando o devorador consegue chegar perto para atacar, poucos conseguem sobreviver a um único turno de combate contra ele.

O corpo de um devorador morto produz uma fortuna em metais preciosos: pelo menos 1dx100 peças de ouro, 1dx150 peças de prata e 1dx200 peças de cobre. Caso o animal tenha sido morto sem ter sua pele muito danificada (pelo menos metade do dano provocado apenas por contusão), essa pele pode ser usada para fazer uma roupa mágica protetora que oferece FD+3 e Armadura Extra (Calor/Fogo). Essa roupa não é muito grossa e pode ser usada confortavelmente sob qualquer outro tipo de armadura. O custo para fabricar essa roupa é equivalente a 20 Pontos de Experiência.

Devorador de Ouro: F4, H3, R4, A4, PdF0

Ataque Múltiplo: em vez de fazer seus três ataques normais (mordida/garra/garra), o devorador pode gastar 6 Pontos de Magia para fazer três ataques mais fortes, com FA=F+H+1d (ação completa). Ele geralmente fará isso logo nas três primeiras rodadas de um combate, gastando 18 de seus 20 PMs.

Arma Viva: as mandíbulas e as garras do devorador de ouro são armas naturais letais.

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o devorador

entra em fúria. Neste estado recebe H+1, F+1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar seu Ataque Múltiplo, mesmo que ainda tenha PMs.

Diabo-de-Keenn

O diabo-de-keenn é um feroz carnívoro marsupial, de pelagem negra com manchas brancas, que lembra uma combinação de rato e urso. Muito agressivo, teve sua criação atribuída ao próprio Deus da Guerra — mas a fama de sua ferocidade é um tanto exagerada. Ele é como outros carnívoros, muito raramente atacando criaturas de tamanho humano.

O diabo vive em selvas e florestas. É um carniceiro noturno, alimentando-se de criaturas vivas ou mortas.

Diabo-de-Keenn: F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0

Arma Viva: os ataques do diabo-de-Keenn são letais.

Fúria: quando sofre dano ou fica irritado, o diabo-de-keenn entra em fúria. Neste estado recebe H+1, F+1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar manobras que consomem PMs.

Dimmak

O primeiro contato com estas terríveis criaturas foi feito pelos anões. Elas aparentemente vieram de uma caverna-mundo ainda mais profunda que Doherimm, o reino anão. Seu nome vem de uma antiga palavra anã que significa “toque da morte”.

Um dimmak tem a aparência de um pequeno humanóide, com o tamanho e porte físico de uma criança humana de dez anos. Tem a pele totalmente branca, sem cabelos ou pêlos. A cabeça não apresenta orelhas, nariz ou boca — apenas um grande olho verde em forma de esmeralda, que ocupa toda a face. Ele não anda com as próprias pernas; apenas flutua poucos centímetros acima do chão, embora não pareça capaz de voar mais alto que isso.

Um exame mais detalhado revela que a criatura não é feita do mesmo material que compõe as demais coisas vivas e não-vivas deste mundo; em vez de carne, uma massa esbranquiçada brilhante que não parece pertencer a esta realidade. Nenhuma tentativa de comunicação com estes seres teve êxito, e nenhuma magia mental (que tenha Telepatia como exigência) funciona contra eles.

Tudo que um dimmak toca é destruído, desintegrado sem deixar pistas. Qualquer arma usada para atacar um deles desaparece, seja normal ou mágica. Ataques de mãos vazias fazem o atacante sumir em uma névoa luminosa. Da mesma forma, um ataque certeiro realizado por uma destas criaturas (que vença a FD da vítima) vai desintegrar completamente a vítima, sem direito a testes para resistir. A Armadura não é incluída na FD contra ataques destes monstros (FD=H+dados).

Todas as formas de magia são inúteis contra estes seres; eles não parecem obedecer às leis naturais deste mundo. Ataques mágicos não têm efeito. Defesas mágicas são ignoradas. Armas, armaduras e demais itens mágicos não funcionam, nem mesmo os mais poderosos artefatos.

O único ponto fraco do dimmak, e que custou muitas vidas para ser descoberto, é seu grande olho verde, em forma de gema lapidada. Um golpe certeiro naquele ponto vai fraturar a pedra e fazer sumir a criatura inteira em uma neblina luminosa. Esse golpe é extremamente difícil (exige um teste bem-sucedido de H-3; em caso de falha, o atacante não pode usar sua FA) e deve ser aplicado com uma arma metálica comum, não mágica (a gema é indestrutível por meios mágicos). Explosões e outros ataques “de área” também não afetam a gema; apenas golpes diretos.

Felizmente, os encontros com estas criaturas são muito raros. Elas aparecem em bandos de 1d indivíduos e costumam ser vistas em túneis e cavernas.

Dimmak: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arma Viva: um dimmak é um grande exemplo de uma arma natural letal.

Invulnerabilidade: um dimmak é invulnerável a todos os ataques, normais ou mágicos, exceto aqueles feitos com armas metálicas não-mágicas.

Levitação: voando, um dimmak possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Sentidos Especiais: um dimmak possui Infravisão, Radar, Ver o Invisível, sendo muito difícil escapar à sua percepção. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Dinonico

O dinonico é um parente maior e mais perigoso do velocirraptor. Mede até 3m de comprimento (incluindo a cauda) e cerca de 1m de altura, pesando de uma a duas toneladas. Apesar disso, uma dessas criaturas é capaz de derrotar presas muito maiores utilizando táticas de ataque em bando, velocidade e suas notórias garras. Dinonicos são verde-claros e têm listras negras, como os tigres.

O dinonico tem uma garra de 12cm no segundo dedo de cada pata traseira, suspensa para evitar o contato com o chão e mantê-la afiada. Esta garra terrível ataca com FA=F+H+1d. Dinonicos atacam presas de grande porte pulando sobre elas, segurando-a com seus dentes e garras dianteiras (use as regras de Segurar um Inimigo — Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13) e então rasgando a presa com suas patas traseiras (dois ataques por rodada, FA=F+1d – ação completa). Contra oponentes menores (como humanos), ele se apóia sobre uma única perna para poder chutar com a outra. Qualquer alvo diante do dinonico pode ser chutado (contando como uma ação parcial).

Dinonicos caçam em bandos de seis ou mais indivíduos. Eles têm olhos grandes e podem permanecer em atividade tanto de dia quanto de noite. Desnecessário dizer, dinonicos são encontrados na ilha pré-histórica de Galrasia.

Dinonico: F3, H3, R2, A1, PdF0

Arma Viva: as garras e presas de um dinonico são armas naturais letais.

Aceleração: dinonicos recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Podem saltar e permanecer no ar como se tivessem Levitação e H1 (neste caso movendo-se a 10m/s). Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Sentidos Especiais: um dinonico possui Infravisão, Visão, Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Dionys

A planta carnívora conhecida como dionys tem um par de imensas folhas em forma de mandíbulas, que ficam abertas sobre o chão, disfarçadas em meio à folhagem das selvas e florestas onde é encontrada. Quando uma criatura pisa ali, as folhas rapidamente se fecham e prendem a vítima se ela falhar em um teste de Habilidade.

A vítima morre por esmagamento (1d de dano por rodada, e a vítima é considerada Indefesa). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e ataques desarmados (sua FA é

considerada de, no máximo F0+H0+1d+1). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à planta.

A dionys não pode lutar, nem se defender — apenas fechar as mandíbulas sobre a vítima e aguardar sua digestão. Embora consiga apanhar criaturas medindo até 2m, suas presas mais comuns são seres menores, como coelhos, macacos, halflings...

Dyonis: F2, H0, R2, A0, PdF0

Arma Viva: as folhas de uma dionys são consideradas armas letais somente após prender uma vítima.

Dragões

Dragões são uma raça ancestral que dominava Arton no tempo dos dinossauros. Criados pelo deus Megalokk, eles são o ápice da evolução dos monstros — como espécie, são as feras mais poderosas e perfeitas jamais criadas. Sua supremacia sobre o mundo foi encerrada quando os demais deuses do Panteão também desejaram criar suas próprias raças. Hoje, assim como os demais monstros, os dragões de Arton estão restritos a regiões remotas e selvagens. Mas há lugares onde eles coexistem pacificamente com humanos e outras raças.

Existem muitas criaturas aparentadas, como as hidras, protodracos e wyverns, mas dragões verdadeiros têm certas características em comum. Andam sobre quatro patas (embora as garras dianteiras tenham certa habilidade manual), têm pescoço e cauda alongados, escamas e um par de asas. Muitos têm a cabeça coroada com chifres, mas eles são simples adornos — não servem para lutar.

Todos os dragões possuem pelo menos uma “arma de sopro” (seu PdF). Podem disparar pela boca uma rajada de material cáustico, tóxico ou corrosivo, extremamente destrutivo. A natureza do sopro depende da espécie do dragão: fogo, gelo, ácido, relâmpago...

Embora não se trate de uma magia, o Poder de Fogo dos dragões é tão poderoso que também vai afetar criaturas ou alvos que sejam vulneráveis apenas a magia. Por outro lado, quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia NÃO têm efeito sobre o sopro de um dragão. Embora seja baseado em PdF, não é possível usar Reflexão ou Deflexão contra o sopro.

Usando uma manobra de ataque múltiplo sem gastar PMs, um dragão também pode atingir vários alvos com uma mesma rajada (reduzindo sua H em -2 para cada alvo depois do primeiro, e com FA=H0+PdF+1d). Eles também podem gastar PMs para usar o Tiro Múltiplo (veja adiante).

Dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d), mas ao fazer mais de um ataque, será contado como uma ação completa no turno.

Dragões são extremamente inteligentes e sabem falar muitas línguas. Na verdade, especula-se que o Valkar, idioma padrão do Reinado, é derivado da língua draconiana. Todos os dragões possuem também habilidades mágicas naturais, sendo capazes de realizar grande quantidade de magias; eles conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus.

Dragões são orgulhosos: não aceitam seres humanos ou semi-humanos como semelhantes — na verdade, para eles são simples insetos. Isso, contudo, não quer dizer que um dragão vai subestimar um bando de aventureiros a ponto de permitir ser emboscado; com seus Sentidos Especiais, ele vai primeiro examinar e avaliar o grupo à distância, antes de se revelar.

Os dragões elementais são as seis espécies de dragões mais comuns em Arton, cada uma ligada a um dos Caminhos Elementais da magia. Eles são identificáveis por suas cores:

Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Dragão Marinho: eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos. Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1

para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.

Arena: dragões recebem H+2 quando agem em seus próprios covis. Um covil de dragão costuma uma grande rede de túneis, uma cidade abandonada, um bosque, pântano, lagoa, montanha ou outra área.

Arma Viva: um dragão de (qualquer tipo) pode causar dano letal com suas armas naturais.

Forma Alternativa: todos os dragões adultos têm a capacidade de se transformar em uma forma humana ou semi-humana (elfo, meio-elfo, anão, halfling...). Eles usam essa segunda forma para dialogar com humanóides sem alarmá-los, ou para viajar incógnitos — coisa que raramente fazem, pois são orgulhosos demais para se esconder de "simples humanos". Nessa forma eles ainda possuem as mesmas Características (quando um humano demonstra grandes poderes publicamente, é possível que seja confundido com um dragão disfarçado), Vantagens (podem voar mesmo sem usar as asas) e Focus, mas não podem usar o sopro.

Levitação: voando, dragões possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Magias: dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.

Sentidos Especiais: dragões possuem os seguintes Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível e Visão Aguçada, sendo quase impossível surpreendê-los. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Telepatia: dragões podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver (e eles podem ver MUITO longe com seus Sentidos Especiais!). A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o dragão gasta 1 PM para cada utilização.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um dragão pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O dragão precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, um dragão não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Código de Honra: todos os dragões possuem pelo menos um Código de Honra; esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...

Dragões Bicéfalos

O acasalamento entre dragões elementais de espécies diferentes pode, em casos raros, resultar em monstruosidades de duas cabeças. Eles têm uma cabeça de cada cor e o corpo listrado feito um tigre, com as cores de seus pais.

Além de todos os poderes draconianos, uma destas feras terá as Características e Focus da espécie mais poderosa e todas as suas invulnerabilidades. Assim, um bicéfalo preto/verde adulto terá F4, H5, R5, A5, PdF6 (veneno/ácido), Terra 6, Trevas 5, outros 4, e será Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno, terra ou trevas, naturais ou mágicos. Por possuir duas cabeças, o bicéfalo pode usar o sopro de dragão duas vezes na mesma rodada (contando como uma ação completa).

Estudiosos da Academia Arcana teorizam que, se um bicéfalo se acasalar com outro dragão elemental, poderá resultar em uma forma ainda mais macabra e poderosa — o dragão tricéfalo. A existência desta criatura, contudo, é puramente hipotética: não se tem notícia de nenhuma em toda a história de Arton, nem mesmo em lendas...

Dragão-do-Deserto

Poucos viajantes do Deserto da Perdição sobreviveram a um encontro com aquele que parece ser um dos maiores dragões de Arton. Na verdade, a criatura inteira nunca foi vista — apenas a cabeça e o pescoço serpenteante, capaz de atingir de 100 a 600m fora do solo. O bicho tem couro de cor amarela e arenosa. É impossível saber se a criatura tem asas, patas e outros traços draconianos. Mas se a cabeça e pescoço estiverem em proporção com o resto do corpo, a fera inteira pode medir entre 500m até três quilômetros!

Com o tamanho e mobilidade do pescoço, o dragão-do-deserto pode atacar com a mordida (FA=F+H+1d) qualquer coisa que esteja dentro do alcance (1dx100m). O monstro é tão grande que, se a vítima sofre mais de 20 pontos de dano em um único ataque (que vença sua FD), é imediatamente engolida. O sistema digestivo do bicho passa a provocar 2d pontos de dano por turno, e a vítima é considerada Indefesa, até a morte. A vítima só poderá ser resgatada por teleporte ou meios similares.

Além da mordida, o dragão também tem uma arma de sopro: ele projeta um jato de areia quente que literalmente arranca a carne dos ossos! Têm os mesmos poderes do sopro de outros dragões: esquivas apenas reduzem o dano à metade, afeta alvos que sejam vulneráveis apenas a magia, ignora Deflexão, Reflexão e quaisquer formas de proteção ou resistência contra magia.

A tempestade de areia gerada pelo sopro do dragão-do-deserto, em forma de leque, é tão ampla que atinge TODOS os alvos diante de sua boca. Apenas oponentes que estejam no lado oposto da cabeça ficam fora de alcance. Além disso, para cada 10 pontos de dano provocados pelo sopro, os

equipamentos de proteção (escudo/armadura) perdem 1 Ponto de Forja bem como a Armadura do alvo, que também será reduzida em 1 ponto (porém permanentemente).

Os Pontos de Vida mostrados abaixo não correspondem ao total da criatura, que é desconhecido: quando atinge 0 PVs, ele simplesmente se refugia na areia e não retorna até estar curado, o que pode levar 1d dias.

Suspeita-se que existe apenas um exemplar deste monstro em toda Arton, por duas razões: jamais foram vistos dois deles ao mesmo tempo, e nunca nenhum deles foi destruído.

Dragão-do-Deserto: F30, H4, R20, A20, PdF50, 160PVs

Arma Viva: um dragão-do-deserto causa dano letal com suas armas naturais.

Dragoa-Caçadora

As caçadoras têm pescoço longo, cabeça lupina e uma cauda curta. Medem cerca de 1,60m e pesam não mais de 60kg. Sua pele é morena. Os olhos são amarelos e luminosos, como os de uma leoa ou tigresa. Apresentam, atrás do pescoço, uma crista de cores vivas que se ergue quando estão excitadas.

Caçadoras são as mais selvagens e agressivas entre os antropossauros. Passam a vida em árvores, raras vezes descendo até o solo. São rápidas, ágeis, graciosas e mortais como panteras. Talvez mais. Vivem em tribos que reúnem 8d+10 fêmeas: os machos da espécie são raros, existindo em média apenas um para cada trinta dragoas. Por esse motivo os dragões são proibidos de sair da vila, conservados para fins de reprodução. Caçadoras vivem três vezes menos que um humano.

Todas as dragoas-caçadoras acham-se dominadoras do mundo, supremas entre as feras — o que é verdade no mundo onde vivem. Elas são psicologicamente incapazes de acreditar na própria derrota, e atacam qualquer inimigo sem medir conseqüências. Adoram matança e combates, atacando qualquer criatura que se aproxime de seu território, mas se existe algo que amam muito mais é torturar escravas; elas capturam outras antropossauras (ou quaisquer fêmeas humanóides) e as conservam prisioneiras em sua aldeia no alto das árvores. As escravas permanecem amarradas na maior parte do tempo. São bem cuidadas, alimentadas e protegidas. Apenas uma coisa é exigida delas: devem sangrar, sofrer e gritar, pelo resto de suas vidas.

Apesar do prazer que sentem com a agonia de suas prisioneiras, as caçadoras não as odeiam. Sob seu estranho ponto de vista, as escravas estão recebendo uma grande honra: são tesouros sagrados que devem ser protegidos a qualquer custo, mais importantes que suas vidas e as vidas de seus filhos. Uma dragoa-caçadora fará qualquer coisa para conservar e proteger uma escrava.

Dragoas-Caçadoras: F2, H3, R2, A0, PdF0

Usar Armas Simples: dragoas-caçadoras usam como armas lanças, clavas ou outros tipos de armas simples.

Dragoa-Caçadora (0 pontos): personagens jogadores podem ser dragoas-caçadoras. Esta Vantagem Racial oferece H+2 (até um máximo de H5), Arena (florestas), Energia Extra 1, Fúria, Má Fama e Protegido Indefeso.

Arena: dragoas-caçadoras recem H+2 quando atuam em florestas.

Energia Extra 1: dragoas-caçadoras podem gastar um turno e 2 Pontos de Magia para recobrar todos os seus Pontos de Vida, mas apenas quando estão Perto da Morte.

Fúria: quando sofre dano ou fica irritada, a dragoa-caçadora entra em fúria. Neste estado recebe H+1, F+1 e não sente medo, sendo imune à magia Pânico e similares. No entanto, não pode se esquivar nem usar manobras que consomem PMs.

Má Fama: como selvagens e escravistas, as dragoas possuem Má Fama. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Protegido Indefeso: toda dragoa-caçadora é responsável por pelo menos uma escrava; caso ela fique em perigo, a dragoa sobre redutor de H-1 até que a escrava esteja em segurança.

Dragonete

Apesar do nome, estas criaturas não são consideradas dragões verdadeiros. Seu parentesco é muito mais próximo dos sprites, o povo-fada.

Também conhecidos como dragões-fada, dragonetes são muito parecidos com os dragões verdadeiros — exceto pelo tamanho: nunca ultrapassam meio metro, incluindo a cauda. As asas também são diferentes; em vez das asas coriáceas dos grandes dragões, dragonetes sempre têm asas de inseto — sejam translúcidas e com nervuras como asas de libélula, sejam coloridas feito as de borboletas. Dragonetes não são subdivididos por cores, como os elementais; eles são sempre multicoloridos e brilhantes.

Dragonetes são, acima de tudo, brincalhões. Gostam de usar Invisibilidade (quando a possuem) ou magia ilusória para enganar aqueles que se aventuram em suas florestas. Eles lutam apenas quando encurralados, preferindo sempre a fuga. Na natureza, costumam ser encontrados em bandos de até 2d indivíduos.

Dragonete (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragonetes. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Fadas vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas, e nunca podem comprar Resistência à Magia. O Poder de Fogo de um dragonete é sua arma de sopro: pode ser baseado em fogo, água, luz ou ar; e também é sua única arma natural letal (Arma Viva).

Dragotauro

Esta criatura raríssima tem um torso humanóide ligado a um corpo de dragão elemental. Sua parte humana tem as escamas e coloração de um dragão, e seu tamanho corresponde ao de um centauro comum.

Ao contrário do que se pode pensar, tais seres não nascem da união entre humanos e dragões (estes seriam, na verdade, meio-dragões). Dragotauros não existem como raça; eles surgem apenas por intervenção de deuses furiosos, ou como experimentos de magos loucos. São seres de vida conturbada, temidos e odiados onde quer que estejam — especialmente pelos dragões verdadeiros, que odeiam estas "criaturas repulsivas".

Dragotauros e meio-dragões têm muito pouco em comum. Na verdade, a única habilidade que partilham é um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para dragotauros brancos; elétrico ou vento/som para dragotauros azuis, e assim por diante.

Dragotauros têm asas e podem voar. No entanto, eles sofrem os efeitos de Má Fama e Monstruoso, provocando temor ou revolta em toda parte. Outro grande problema com o qual convivem é que são profundamente odiados por TODOS os dragões, sendo caçados por eles com regularidade. Mesmo o mais paciente e benevolente dos dragões daria à criatura, no máximo, uma chance de fugir...

Dragotauro (4 pontos): personagens jogadores podem ser dragotauros. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os dragotauros também possuem Levitação, Má Fama, Monstruoso e Inimigo.

Levitação: voando, dragotauros possuem velocidade normal calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Má Fama: todos os dragotauros têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Aparência Monstruosa: dragotauros são horrendos. São recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis (exceto Intimidação).

Inimigo: TODOS os dragões são inimigos dos dragotauros, e atacam estas criaturas sempre que as encontram.

Dríade

As dríades são um tipo especial de fada, magicamente ligadas a florestas e bosques. As lendas de Arton dizem que suas almas estão abrigadas em árvores antigas, com milênios de idade. Uma destas criaturas jamais pode ser destruída — a menos que se destrua a árvore que abriga sua alma. Enquanto essa árvore existir, a dríade sempre voltará da morte.

Dríades têm a aparência de lindas elfas com cabelos esverdeados. Uma vez que essa cor de cabelo não é rara na raça élfica artoniana, será muito difícil saber a diferença entre uma dríade e uma elfa verdadeira. Vivendo em florestas, dríades costumam ser facilmente confundidas com elfas druidas.

Dríades controlam a vegetação à volta, usando raízes e cipós para imobilizar os oponentes. Também podem usar sedução mágica para encantá-los.

Uma dríade prefere enganar e despistar seus inimigos em vez de atacá-los. Ela nunca entra em combate, nem causará qualquer tipo de ferimento — mas isso não a torna inofensiva. Solitária em sua floresta, ela pode eventualmente se apaixonar por um aventureiro de boa aparência que passe por seus domínios. Se isso acontecer a dríade vai capturá-lo e tomá-lo como companheiro por algum tempo, ou talvez para sempre. Alguns tentam fugir desse destino; outros não...

Clérigos de Allihanna dizem que uma dríade e um humano, elfo ou meio-elfo podem gerar filhos — e estes, por sua afinidade com a natureza, tendem a se tornar druidas. Por esse motivo, muitos servos de Allihanna acreditam que têm sangue dríade nas veias.

Dríade: F0-2, H1-2, R1-3, A0, PdF3

Clericato: dríades podem lançar magias divinas como druidas ou xamãs de Allihanna, e têm todos os seus mesmos Poderes Concedidos (veja o Super Manual do Aventureiro).

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF+H+1d), se a dríade vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs a dríade gastou (em geral ela gasta 6 PMs para três rodadas, mais que suficiente para que ela fuja).

Imortal: quando destruída, uma dríade renascerá em alguns dias ou semanas, a menos que a árvore onde está sua alma seja destruída também.

Magias: dríades tipicamente têm Água 1-5, Ar 1-5, Luz 1-5, Terra 1-5, quase nunca possuindo Focus em Fogo ou Trevas. Também podem usar a magia Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem, sem gastar Pontos de Magia.

Animais: dríades podem falar com os animais livremente. Também dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo animais.

Caça, Pesca, Rastreio: dríades dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo estas Especializações de Sobrevivência.

Maldição: uma dríade jamais pode deixar a floresta onde fica sua árvore. Se o fizer, começa a perder 1 PV por hora até a morte. Essa perda não pode ser revertida com descanso ou curas normais ou mágicas. No entanto, por ser Imortal, a dríade renascerá em sua própria floresta.

Drider

Um drider tem o torso de um elfo negro, ligado ao corpo de uma aranha gigante. São monstros subterrâneos, que habitam as mais profundas cavernas e túneis, onde podem formar impérios secretos — mas também é verdade que alguns visitam a superfície para saquear, pilhar e matar. Muito poucos conseguem livrar-se dos hábitos malignos de seu povo e agir como heróis.

A origem destas abominações é controversa. Em certos mundos, os driders são drows (elfos negros) castigados por sua deusa-aranha por falharem em alguma missão. O castigo é sua transformação nestas criaturas horrendas, sendo que os drows e driders se odeiam. Em outros mundos, driders são raças que formam sociedades próprias, ou então são criados por magia diabólica.

Driders não existem em Arton como vida nativa, mas são abundantes no Reino de Tenebra e outros planos.

Drider (5 pontos): personagens jogadores podem ser driders. Esta Vantagem Racial combina todas as habilidades e problemas das Vantagens Centauro e Elfo Negro.

Centauro: driders recebem F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial.

Elfo Negro: driders têm H+1 (até um máximo de H5), redutor de -1 em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R-1, oferece R+2 em testes para resistir a magias), Focus +1 em Luz e Trevas, Ponto Fraco (sofrem redutor de -1 em todas as Características e Focus à luz do dia), e Vulnerabilidade: Luz.

Duplo

Dizem que, quando ascendeu ao posto de divindade maior no Panteão, uma das primeiras coisas que Hyninn fez foi dar vida a estes seres traiçoeiros. O duplo, também conhecido como doppleganger, é o mestre supremo do disfarce, uma criatura mágica capaz de assumir a forma de outra criatura.

Um duplo pode se transformar em qualquer humanóide. Isso inclui a maioria dos seres com cabeça, tronco, dois braços, duas pernas e postura ereta: humanos, elfos (incluindo elfos-do-mar e do céu), meio-elfos, anões, halflings, goblinóides (goblins, hobgoblins e bugbears), orcs, ogres e outras criaturas —nunca menores que um halfling ou maiores que um ogre. Um duplo pode copiar com perfeição qualquer indivíduo pertencente a uma destas espécies.

A transformação do duplo não é ilusória: vai enganar qualquer pessoa, mesmo aquelas com Sentidos Especiais ou que, por um motivo ou outro, sejam capazes de ver através de ilusões. Duplos são também imunes à Telepatia e todas as magias que tenham essa Vantagem como exigência.

Em sua forma natural, um duplo lembra algo parecido com um humano — com pele totalmente branca, e sem cabelos, orelhas ou rosto (mas ainda capaz de ver, ouvir e falar). Ele reverte a esta forma quando morre ou é levado Perto da Morte. Não se sabe como ocorre sua reprodução; é certo apenas que um duplo sempre consegue reconhecer outro, não importa que formas ambos estejam usando.

O duplo pode copiar alguém de duas maneiras: parcial ou total. Caso consiga apenas ver (e ouvir) seu alvo, então o duplo cria apenas um disfarce parcial — que engana os sentidos, mas não imita as habilidades e poderes especiais do alvo, nem suas memórias. Suas Características básicas (F1-3, H2-4, R2-4, A2, PdF1-3) não mudam. Caso o alvo tenha asas, por exemplo, o duplo não poderá usá-las.

Caso consiga tocar o alvo, contudo, o duplo se torna uma cópia exata. Terá as mesmas Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias/Especializações, Focus, magias conhecidas... será idêntico nos mínimos detalhes! Sua insanidade também desaparece (pelo menos por algum tempo). Até mesmo roupas e pertences pessoais são duplicados. A única coisa que o duplo não consegue copiar são Armas Especiais, as Vantagens Usar Armas e Armaduras e outros itens mágicos. Caso abandone uma cópia total, o duplo só conseguirá fazê-la de novo se puder tocar o alvo outra vez.

O duplo não pode copiar totalmente mortos-vivos, construtos, dragões (mesmo que estejam transformados em humanóides), meio-dragões, elementais, invertebrados (como os demônios da tormenta), fadas e seres aparentados (dríades, nereidas, ninfas...). Mas ele ainda pode fazer cópias parciais (sem as Características, poderes ou habilidades) de todas essas criaturas.

Os duplos são, em geral, malignos — e loucos. Por trocar de mente e memórias o tempo todo, não conseguem formar uma personalidade própria. Estão sempre procurando formas melhores, jamais ficando satisfeitos. É comum entre eles adotar uma nova forma, livrar-se do alvo original (geralmente matando-o) e ocupar seu lugar, enganando seus amigos e familiares durante algum tempo.

Em geral o duplo não consegue manter uma mesma forma por mais de 1d+2 meses, antes de ficar inquieto (voltando a ser Insano) e começar a procurar outro alvo. Mas sabe-se de casos em que o duplo ocupou uma identidade durante anos, antes de morrer ou ser desmascarado. Isso costuma acontecer quando eles imitam alguém que possua um ou mais Códigos de Honra; uma vez que um Código jamais pode ser violado (mesmo por insanidade), talvez isso funcione como uma cura parcial para sua loucura.

Duplo: F1-3, H2-4, R2-4, A2, PdF1-3

Insano: todo duplo tem alguma forma grave (-2 ou -3 pontos) de insanidade, sendo que Fobias, Histérico e Homicida são as mais comuns.

Elasmossauro

O elasmossauro é uma gigantesca fera pré-histórica com o corpo atarracado de uma tartaruga, quatro nadadeiras no lugar das patas, e um imenso pescoço de serpente com sete metros — trazendo na ponta uma cabeçorra com dentes pontiagudos. Esse pescoço muito ágil oferece H4 para a cabeça, enquanto o resto do corpo tem H2.

O monstro existe no Mar Negro e demais águas próximas de Galrasia. Costuma apanhar grandes peixes e aves marinhas, mas pode atacar barcos para apanhar criaturas que estejam no convés.

Elasmossauro: F6, H2/4, R6, A2, PdF0

Arma Viva: um elasmossauro causa dano letal com suas armas naturais.

Sentidos Especiais: um elasmossauro possui Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Membros Elásticos: o pescoço do elasmossauro pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um elasmossauro pode viver fora d'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Elasmossauros recebem H+1 (ficando com H3) para fugas e perseguições na água.

Elefantes

Elefante da Savana: a espécie mais comum, encontrada na Grande Savana e, antigamente, em Tamu-ra. São bastante inteligentes, treinados como animais de carga e montaria por muitos povos. A tromba é muito forte e habilidosa, capaz de realizar quase as mesmas façanhas de uma mão humana (com H1). Em estado selvagem eles vivem em manadas, comandadas e protegidas pelos machos. F3-4, H0/1, R3, A0, PdF1 (água).

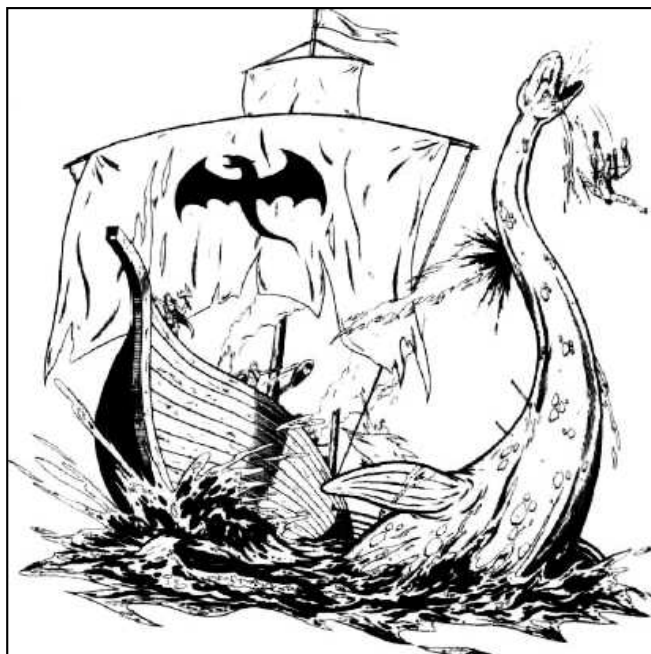
Mastodonte: o ancestral pré-histórico do elefante moderno, encontrado apenas em Galrasia. É um pouco maior e mais peludo, mas idêntico ao elefante em outros aspectos. F3-4, H0/1, R3-4, A1, PdF1 (água).

Mamute: maior e mais forte que o elefante comum, tem uma pelagem espessa e uma camada de gordura que os protege contra o frio. Embora sejam animais pré-históricos, eles não existem em Galrasia; vivem apenas nas Montanhas Uivantes. F4, H0/1, R4, A1, PdF1 (água), Armadura Extra (frio/gelo).

Todos os elefantes podem, quando estão na água, usar a tromba para soprar jatos (FA=PdF+H+1d). Em terra, podem fazer um ataque por turno com as presas (FA=F+H+1d), dois com as patas dianteiras (FA=F+1d) ou esmagar com a tromba, porém se fizer mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa.

Se consegue acertar um ataque com a tromba (teste de Segurar um inimigo, Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13), o elefante causa dano automático por Força nos turnos seguintes (FA=F+1d; a vítima é considerada Indefesa enquanto não se libertar). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas ou ataques desarmados (causando um dano máximo de FA=F0+H0+1d+1). Ataques feitos por outros personagens exigem um teste de Habilidade -1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao elefante.

Dizem que o elefante tem uma excelente memória, aprendendo coisas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; ele será capaz de reconhecer, anos depois, um caçador que tenha tentado matá-lo. Eles também têm um medo terrível de ratos; alguns criadores dizem que os ratos-de-Tenebra costumam entrar pelos ouvidos do elefante e matar o animal, devorando seu cérebro.

Arma Viva: todos os tipos de elefantes possuem armas naturais letais, com exceção do jato d'água expelido pela tromba.

Elementais

Elementais são criaturas de outros planos, muito parecidas com os seres resultantes da magia Criatura Mágica. Ou seja, são seres mágicos feitos de um único elemento — ar, água, fogo, luz, terra ou trevas. A grande diferença é que elementais são seres vivos.

Todos os elementais possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.

Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo, o que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente a esse plano sempre que ele chamar. É o caso de Slinnn, o elemental do ar que acompanha a maga Raven Blackmoon.

Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

Elfo

Os elfos, às vezes chamados erroneamente de "duendes", são uma raça muito antiga — normalmente encontrada em mundos medievais mágicos com Arton. Em comum, quase todos têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e uma vida muito, muito longa.

Exceto por esses detalhes, os elfos de Arton são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Além das orelhas e olhos, elfos artonianos têm uma verdadeira coleção de outros traços exóticos. Muitos têm cabelos de cores estranhas: dourado, prateado, vermelho, verde, azul, roxo... quase sempre em tons metálicos. Olhos e cabelos negros são os mais raros. Os olhos também podem ser diferentes na forma — alguns elfos têm pupilas verticais, como os gatos e cobras; outros têm íris enormes, que ocupam quase todo o olho, como os animais em geral.

Em Arton também podemos encontrar elfos com cauda; longa, fina e com a ponta afiada, como a de um demônio. E outros, como a arquimaga Niele, têm patas em vez de pés. Essas mutações, contudo, são raras.

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade, em média três vezes mais que um humano — a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

A origem dos elfos em Arton é controversa. Sabe-se apenas que eles não são nativos, que vieram de fora — não se sabe de onde. A mais antiga cidade élfica, Lenórienn, foi erguida no continente de Lamnor em pleno em território hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist, a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos goblins gigantes. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórien caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para Arton, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em Arton.

Elfos recebem um bônus de +1 em Habilidade e +1 na FA quando usam espadas longas ou arcos; o jogador deve escolher apenas um deles.

Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja. Eles fazem seus testes de Resistência com um redutor de -1. Isso não tem efeito sobre seus Pontos de Vida ou de Magia.

A convivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos. Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e vivem duas vezes mais que os seres humanos.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Elfo (2 pontos): personagens jogadores podem ser elfos. Esta é uma Vantagem Racial que inclui visão noturna, H+1 (até um máximo de H5), FA+1 com espadas ou arcos e -1 em testes de Resistência.

Elfo-do-Céu

Esta história é contada pelos clérigos de Megalokk, mas rejeitada pelos sacerdotes de Glórienn. Houve uma época em que Hydora, o maior e mais poderoso dos dragões azuis, apaixonou-se por uma donzela élfica da antiga cidade de Lenórienn. Ela, imensamente honrada, aceitou deixar sua gente e viver para sempre como companheira do deus-dragão. Na verdade, as entrelinhas da história dizem que a donzela não teve muita escolha; Hydora exigiu sua mão em troca de NÃO exterminar os elfos...

Os dragões azuis são conhecidos por viver sempre em vôo, tocando o chão raras vezes durante suas vidas. Então, para ter sua querida sempre ao seu lado, Hydora deu-lhe asas. E seus filhos, tempos mais tarde, vieram a formar uma sub-raça de elfos alados.

Os elfos-do-céu são idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos, exceto pelo fato de que têm asas; membranosas, sem penas, como asas de dragão. São extremamente raros, quase lendários: um deles poderia viajar durante séculos sem jamais encontrar um semelhante. A capital Valkaria registra a aparição de apenas três ou quatro deles na cidade desde sua fundação.

Como herança de seu ancestral dragão azul, os elfos-do-céu podem voar por quanto tempo quiserem, sem nunca

parar para descansar. Eles podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo das nuvens, um elfo-do-céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão.

Quando cruzam com elfos terrestres, os elfos-do-céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com humanos, podem gerar humanos ou meio-elfos, mas SEMPRE sem asas. Sendo tão raros, nunca chegam a formar comunidades (mesmo casais são raridade). Elfos-do-céu vivem tanto quanto os elfos terrestres (250 anos).

Elfo-do-Céu (3 pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-céu. Esta é uma Vantagem Racial que inclui visão noturna, H+1 (até um máximo de H5), Levitação e redutor de -1 em testes de Resistência. Eles não recebem bônus com espadas ou arcos.

Levitação: voando, elfos-do-céu possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Elfo-do-Mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas raças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Cada elfo-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. Eles podem fazer isso até três vezes por dia. Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

A forma animal depende do temperamento de cada elfo. A grande maioria deles se transforma em golfinhos e lontras-marinhas. Infelizmente, existem elfos tão malignos que suas formas animais são monstruosas...

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em quinze minutos. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão (lança) e a rede. Algumas comunidades de elfos-do-mar têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é responsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois se acredita que se tornou uma arma maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre penalização de Habilidade -1.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Elfo-do-Mar (0 pontos): personagens jogadores podem ser elfos-do-mar. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Anfíbios vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; até 1 dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/fogo). Elfos-do-mar também possuem uma Forma Alternativa própria.

Formas Alternativas: todos os elfos-do-mar podem se transformar em lontras (F0, H2, R0, A0, PdF0) ou golfinhos (F1, H3, R1, A0, PdF0), sem custo extra em pontos. Caso deseje uma Forma Alternativa mais poderosa, um elfo-do-mar pode comprar esta Vantagem por 2 pontos em vez de 4, mas válida apenas para uma criatura marinha. Nesta forma ele ainda sofre efeito de todas as suas Desvantagens, incluindo fraquezas de Anfíbio.

Elfo Negro

Os elfos negros (ou Drows) são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles não existem em Arton como raça nativa, mas podem ser encontrados na maioria dos outros mundos mágicos.

Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.

Elfo-Negro (3 pontos): personagens jogadores podem ser elfos-negros. Esta Vantagem Racial oferece H+1 (até um máximo de H5), redutor de -1 em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R-1, oferece R+2

em testes para resistir a magias), Focus +1 em Luz e Trevas, Ponto Fraco (sofrem redutor de -1 em todas as Características e Focus à luz do dia) e Vulnerabilidade: Luz.

Enfermeira

Apenas a gentil Deusa da Cura poderia ter sido responsável pela criação destes animais mágicos. Eles parecem grandes abelhas, do tamanho de coelhos, mas sem asas e com olhos muito grandes e brilhantes.

Enfermeiras não possuem ferrão e são muito mansas, totalmente inofensivas. Vivem em bandos formados por 2d indivíduos e possuem habilidades naturais de cura; quando encontram uma criatura ferida, elas secretam sobre seus ferimentos uma enzima com propriedades altamente desinfetantes e cicatrizantes. Qualquer criatura que tenha sido levada a 0 PVs poderá, aos cuidados de um bando de enfermeiras, escapar da morte. Em termos de regras, isso vale um sucesso automático em um teste de Medicina para personagens Perto da Morte.

Os animais e seres da floresta conhecem essa habilidade das enfermeiras, de modo que nunca as atacam e sempre permitem sua aproximação. A menos que sejam atacadas ou ameaçadas, enfermeiras se sentem impelidas a ajudar qualquer criatura ferida. Infelizmente, elas não sobrevivem em cativeiro e nem podem ser domesticadas. Quando capturadas, não demonstram mais seu poder de cura.

Enfermeiras não podem consertar Construtos e nem curar Mortos-Vivos. Na verdade, mortos-vivos são a única coisa que estas criaturinhas parecem odiar; elas atacam qualquer morto-vivo que esteja à vista, expelindo jatos de enzima que contra eles têm FA=1d+2.

Enfermeiras: F0, H0, R0, A0, PdF0

Arma Viva: a enzima das enfermeiras é letal apenas contra mortos-vivos.

Ente

Entre as árvores mais antigas de Arton, algumas conseguiram acumular tanta sabedoria que transcenderam os limites entre o vegetal e o animal. Esses seres especiais podem se transformar em humanos ou elfos, capazes de andar e falar — mas ainda tão fortes e resistentes quanto uma árvore.

Em sua forma humana, entes parecem pessoas maduras e sábias, muitas vezes confundidas com druidas. A forma humana não pode ser usada durante o dia — nesse período a árvore precisa realizar fotossíntese. É também difícil para ele ficar distante de sua floresta por muito tempo. Na verdade, é comum para um ente permanecer na forma de árvore durante anos, usando as pernas apenas quando realmente necessário. Mesmo como árvore eles podem se comunicar, por telepatia, com qualquer criatura presente em sua floresta.

Entes atuam como protetores das florestas que habitam. Eles nunca podem mentir. Em combate, podem esticar os braços como se fossem cipós para esmagar os inimigos (dois ataques por turno, FA=F+H+1d). Todos os druidas reconhecem os entes como representantes diretos de Allihanna, e jamais questionam suas ordens. As dríades, por outro lado, não gostam muito deles: acham todos os entes "velhos resmungões".

Ente: F6-8, H3-4, R10-12, A4-5, PdF0

Arma Viva: os ataques de um ente podem ser letais.

Membros Elásticos: os braços do ente podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Telepatia: entes podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o ente gasta 1 PM para cada utilização.

Ambiente Especial: um ente pode ficar distante de sua floresta durante até 10-12 dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na floresta. Entes recebem H+1 (ficando com H11-13) para fugas e perseguições na floresta.

Código de Honra: entes seguem o Código de Honra da Honestidade.

Vulnerabilidade: um ente tem Armadura 2 contra ataques baseados em calor/fogo.

Escorpião-Gigante

Uma versão muito maior e mais agressiva do escorpião comum, estes monstros medem até 1,80m de comprimento. Podem ser encontrados em estado selvagem, mas também são usados pelos homens-escorpião como cães de guarda e de caça. Fazem dois ataques por rodada com as garras (FA=F+H+1d – ação completa), sempre contra o mesmo alvo; se os dois ataques vencem a FD da vítima, esta fica presa e Indefesa contra novos ataques até ter sucesso em um teste de Força (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13).

O escorpião pode atacar qualquer vítima presa nas garras com o ferrão venenoso na cauda, sem precisar fazer nenhum teste. Além do dano do ferrão (FA=F+1d – com a vítima presa, este ataque é uma ação completa), a vítima deve fazer um teste de Resistência +1: falha significa um dano extra de 1d+4 PVs naquele turno e perda de 1 PV por turno seguinte enquanto a vítima não receber um antídoto para o veneno (ou uma magia similar).

Escorpião-Gigante: F2, H2, R3, A2, PdF0

Arma Viva: tanto as pinças quanto o ferrão do escorpião-gigante são armas naturais letais.

Membros Elásticos: a cauda do escorpião-gigante pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Escudeiro

Os elfos-do-mar dizem que este animal foi um presente do Grande Oceano para seus melhores guerreiros. Isso pode ser verdade, uma vez que os estudiosos não conseguem encontrar nenhuma outra explicação para a existência de tão estranha criatura.

O escudeiro é um grande crustáceo de forma achatada, similar a um caranguejo, medindo entre 60cm e 1m de

diâmetro, exatamente o tamanho de um escudo médio. Tem duas pinças, quatro patas e uma longa cauda segmentada, com dentes e uma ponta afiada em forma de lança.

Sozinho, o animal é quase inofensivo — pode apenas realizar um ataque por turno, chicoteando com a cauda (FA=F+1d). A criatura mostra seu verdadeiro potencial quando treinada para combate: obedecendo a um comando, ela se agarra ao braço do dono e funciona como um excelente escudo médio. Além disso, a cauda se enrijece e destaca, podendo ser usada como arma (como se fosse uma lança). Mais tarde a cauda pode ser recolocada no lugar.

Dizem que um escudeiro escolhe acompanhar um guerreiro quando testemunha uma batalha onde ele sai vitorioso. O animal se alimenta de microorganismos presentes na água do mar, e não sobrevive muito tempo fora d'água (no máximo 2d horas).

Escudeiro: F1, H0, R0, A4, PdF0

Arma Viva: a cauda do escudeiro é uma arma letal.

Deflexão: o portador de um escudeiro pode gastar 2 Pontos de Magia e dobrar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa contra um ataque feito com Poder de Fogo.

Parceiro: quando está sendo utilizado em combate, o escudeiro oferece FD+2, Deflexão e PMs Extras x1 (as demais estatísticas são idênticas às de um escudo médio).

Pontos de Magia Extras x1: um escudeiro tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R2x5=10 PMs. Esses pontos podem ser empregados apenas para ativar sua Deflexão, mesmo quando o escudeiro está ligado a um usuário.

Eskaravelho

Esses terríveis besouros negros de aspecto metálico chegam a medir quase 10cm de comprimento. Suas mandíbulas são mais fortes que alicates, capazes de cortar facilmente madeira, metal e ossos (FA=3d).

Eskaravelhos vivem em antigas tumbas em pirâmides protegidas pelos deuses Azgher e Tenebra, colocados ali para caçar ladrões de tesouros. Nunca podem ser totalmente destruídos e nem envelhecem; quando em hibernação, ficam imóveis e podem ser facilmente confundidos com jóias.

Os besouros aparecem em bandos de 2d indivíduos. Podem ser despertados pela umidade presente na respiração de pessoas, pela luz ou calor de tochas, ou por qualquer movimento brusco nas proximidades. Eles nunca atacam, respectivamente, clérigos de Azgher e Tenebra.

Eskaravelho: F0, H4, R0, A1, PdF0

Arma Viva: as mandíbulas dos eskaravelhos são armas naturais letais.

Imortal: mesmo depois de mortos, eskaravelhos sempre voltam à vida após 1d horas.

Levitação: voando, eskaravelhos possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Esfinge

Normalmente representadas como monstros mágicos com corpo de leão, cabeça humana e asas, as esfinges são um tanto diferentes em Arton. De fato, esta forma clássica é vista apenas nos machos da espécie. As fêmeas têm aparência quase humana, com olhos de leoa. Fêmeas também têm asas, mas podem fazê-las sumir ou ressurgir magicamente conforme sua vontade. Quase todas têm poderes mágicos; geralmente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus — e mais algumas!

Esfinges fêmeas podem viver com os humanos em sociedade — coisa que elas geralmente fazem. Já os machos, mais reclusos e paranóicos, preferem a solidão de ruínas abandonadas e cavernas antigas. Esfinges são tão raras que suspeita-se existir não mais de uma dúzia em toda Arton: a única publicamente conhecida é Baarlukia, proprietária de uma livraria em Vectora.

O principal ponto fraco de todas as esfinges são as charadas: elas nunca atacam uma vítima antes que ela falhe em responder uma charada. Na verdade, quase toda a cultura das esfinges se baseia em enigmas e charadas. Existe até a crença de que esfinges femininas falam apenas através de perguntas, e as masculinas apenas através de respostas.

As esfinges também apreciam guardar conhecimento. Elas são famosas por conhecer muitos idiomas, magias (mesmo que nem sempre sejam capazes de lançá-las) e propriedades de objetos mágicos.

Esfinge: F2-3, H1-4, R2-3, A3-5, PdF0

Arma Viva: uma esfinge pode tornar seus ataques letais se assim desejar.

Idiomas: esfinges sabem falar quase todas as línguas existentes. Dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo idiomas.

Levitação: voando, esfinges têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Magias: esfinges têm Focus 0-5 em Caminhos variados.

Código de Honra das Esfinges: uma esfinge nunca ataca alguém antes que esta pessoa falhe em responder uma charada (a menos, é claro, que seja atacada primeiro).

Esmagador

Esmagadores são ferozes criaturas insetóides, medindo mais de um metro de comprimento. Têm uma forte carapaça parecida com a dos tatus, doze patas e poderosas mandíbulas. As patas têm ganchos que permitem a eles escalar qualquer superfície de forma excepcional — podem lutar mesmo quando estão nas paredes ou teto, sem nenhuma penalidade. Habitam túneis e cavernas, sendo bastante comuns em Doherimm.

Sua boca é pequena, mas as presas são fortes o bastante para esmagar ossos. Quando um esmagador consegue fazer um ataque bem-sucedido (que vença a FD da vítima), ele trava as mandíbulas; elas ficam fechadas à volta da vítima, causando dano com FA=F+1d, e a vítima é considerada Indefesa. O esmagador pode ser arrancado com um teste de Força, feito por qualquer personagem (mesmo aquele que estiver preso), mas o inseto não sofre dano com isso.

Um ninho de esmagadores abriga perto de 3d larvas grandes, gordas e inofensivas, com F0, H0, R0, A0, PdF0. Alimentam-se de cadáveres humanos deixados ali pelos esmagadores adultos. Às vezes o amontoado de larvas esconde tesouros que faziam parte dos cadáveres.

Esmagador: F3, H2, R3, A3, PdF0

Arma Viva: as mandíbulas dos esmagadores são armas naturais letais.

Esqueleto

Estes são o tipo mais fraco de morto-vivo — simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno em todo o Reinado) para atuar como guardas. É raro que sejam encontrados sozinhos: costumam agir em bandos de 2d indivíduos.

Além das imunidades normais possuídas pelos mortos-vivos, esqueletos não podem ser afetados por ataques baseados em frio ou gelo (sejam mágicos ou não) e sofrem dano menor quando atacados com armas cortantes ou perfurantes (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, eles são os únicos mortos-vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou magia. Uma vez danificados, é para sempre; e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada. Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo disfarçado.

Esqueleto: F0-2, H0-2, R0-1, A0-2, PdF0-1

Usar Armas/Armaduras (Medievais): um esqueleto pode estar armado com armas enferrujadas e restos de armaduras que oferecem a mesma FA e FD (respectivamente) de suas versões comuns.

Esqueleto (-2 ou -3 pontos): personagens jogadores podem ser esqueletos. Esta Desvantagem Condicional oferece todos os poderes de fraquezas de um Morto-Vivo (Super Manual 3D&T, pág 38), além de Invulnerabilidade (Frio/Gelo) e Armadura Extra (corte, perfuração). Para esqueletos capazes de falar, o custo da Desvantagem é -2 pontos; para mudos, -3 pontos.

Morto-Vivo: mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Armadura Extra: esqueletos têm Armadura duas vezes maior contra ataques baseados em corte e perfuração.

Invulnerabilidade: esqueletos são invulneráveis a ataques baseados em frio e gelo.

Familiares

O arquimago Vectorius afirma veemente que a magia é uma energia natural, existente desde o nascimento do Universo; Talude, seu grande rival pelo título de maior mago vivente de Arton, defende que toda a mágica do mundo é uma dádiva oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Se Wynna foi mesmo responsável pela criação da mágica, talvez nunca ninguém saiba ao certo. Mas o fato é que esta caprichosa deusa realmente protege todos os praticantes de magia — e uma de suas maiores bênçãos para os magos são os familiares.

Um familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com um mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.

Um familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas Características mais altas (muito provavelmente as do próprio mago serão superiores) e Vantagens. Exemplo: um mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação. Agora a dupla terá F1, H4, R2, A3, PdF1, Arena, Levitação (o mago também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.

Desnecessário dizer que os PMs Extras oferecidos pelo familiar são muito úteis para abastecer mágicas. Por esses e outros motivos, familiares são extremamente cobiçados pelos magos — sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares.

A natureza exata dos familiares não é muito clara: alguns pensam que eles são animais normais cujos poderes despertam através da convivência com magos; outros dizem que eles já nascem com poderes, e apenas esperam que apareça uma pessoa digna para se revelar. De qualquer forma, é impossível identificar um familiar de qualquer outra maneira. Quanto mais o tempo passa, maior a chance de que o familiar se revele. Para cada mês de convivência com um mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o bicho se torna um familiar.

Estes são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares.

Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.

Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.

Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).

Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).

Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).

Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.

O mago não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo.

Caso o mago perca seu familiar, ele deverá ser bem sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Mago com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Mago não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada.

O Mago que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).

Não é possível para um personagem recém-criado ter um familiar; eles apenas podem ser conquistados em campanha. O Mestre faz, em segredo, as rolagens de dados para descobrir se um animal torna-se familiar.

Fantasma

Fantasmas são mortos-vivos imateriais — espíritos descarnados. Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso com seu corpo verdadeiro — e sim por força de vontade, mas usando seus atributos físicos normais.

Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente eliminado; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre será uma missão interminável. Assim, um príncipe traído e morto por um mago pode retornar com o propósito de destruir todos os magos. Uma forma possível de aplacar sua raiva seria, por exemplo, encontrar e punir o mago traidor original.

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por criaturas vivas — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semitransparentes. Fantasmas nunca podem ser magos ou clérigos, a menos que tivessem essa ocupação quando estavam vivos. Nesse caso, eles nunca podem aprender novas magias.

Como algumas múmias, todos os fantasmas podem exalar uma aura mágica de medo.

Fantasma: F1-3, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0-4 (frio/gelo)

Arma Viva: fantasmas podem realizar ataques físicos mesmo não possuindo um corpo físico: elas fazem isso por força de vontade, tornando seus ataques desarmados letais.

Morto-Vivo: fantasmas são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: um fantasma nunca pode ser completamente destruído, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: fantasmas podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: um fantasma é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: um fantasma pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Magias: fantasmas podem usar a magia Pânico, com alcance igual à sua Resistência, como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Possessão: se tiver sucesso em um teste de Resistência, o fantasma pode possuir o corpo de uma criatura que esteja desacordada, durante um número de horas igual à Resistência da vítima. Enquanto está usando este corpo, o fantasma possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens (mas não memórias, Perícias ou valores morais, como Códigos de Honra).

Devoção: um fantasma está preso a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ele sofre um redutor de -1 em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Fênix

As aves fênix são criaturas lendárias, cuja existência em estado selvagem ainda não foi totalmente confirmada: sabe-se apenas que elas podem ser invocadas através de uma magia específica — mas não existe certeza de onde elas vêm. Portanto, se elas existem na natureza ou são criadas pela mágica, até agora não se sabe.

As fênix muito inteligentes e nobres; não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas que provoca dano de 10d em todos os inimigos (mas não aos aliados) a até 100m (essa manobra conta como uma ação completa). Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois diz a lenda que assim elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.

As penas de uma fênix são ingredientes valiosíssimos para a produção de poções e itens mágicos; a plumagem de uma ave inteira vale 60 Pontos de Experiência para esse propósito. No entanto, aves fênix são animais sagrados do deus Thyatis. Dizem que matar uma delas atrai uma Maldição (sem ganhar pontos por ela) sobre o assassino: este se tornará Imortal, mas terá seus Pontos de Vida totais reduzidos a 1 PV — dali por diante morrendo sempre que receber o mínimo dano.

Fênix: F5, H6, R7, A6, PdF8

Arma Viva: os ataques de uma fênix são letais.

Magias: fênix possuem Fogo 5, Luz 3, Ar 3. Podem lançar todas as magias de cura e outras que tenham Clericato como exigência.

Levitação: voando, uma fênix possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Telepatia: fênix podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta 1 PM para cada utilização.

Fera-Cactus

Nos desertos, o maior perigo não é o calor, a sede ou os escorpiões. São as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanóide, mas tão horríveis que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livres de pesadelos.

As feras medem perto de dois metros de altura. São

verdes, cobertas de calosidades, e com a pele revestida de espinhos afiados medindo de 30 a 50cm de comprimento. Andam sempre em bandos de 2d indivíduos (às vezes mais), vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas a qualquer hora do dia, mas caçam principalmente à noite. Apesar da ausência de olhos, não têm qualquer dificuldade para enxergar no escuro.

Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de sua vida elas crescem como cactus comuns, enraizados no deserto e protegidos pelas feras adultas. Então, quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar com o resto do bando.

O bando de feras tem uma organização social bem definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte. Os indivíduos não têm linguagem falada, mas se comunicam por gestos, sinais e movimentos dos espinhos. São criaturas excepcionalmente silenciosas: não emitem qualquer som, e seus pés são almofadados como os de um gato, tornando seus passos muito difíceis de ouvir (apenas com Audição Aguçada, de Sentidos Especiais).

Uma das coisas que tornam as feras tão temidas é sua capacidade de lançar espinhos longos e afiados a grandes distâncias (FA=PdF+H+1d), mas elas se mostram ainda mais perigosas em luta corporal. Elas fazem um ataque por turno com as mãos, equipadas com espinhos em forma de garras (dano de FA=F+H+1d, perfuração). Esses espinhos são especiais, ocos, adaptados para sugar: se o ataque da fera vence a FD da vítima, ela consegue enterrar os espinhos fundo o bastante na vítima para sugar-lhe o sangue. A vítima passa a perder 1d Pontos de Vida por turno, sem que a fera precise fazer novos testes para acertar. Para deter o processo e se soltar, a vítima (ou outra pessoa) deve fazer um ataque bem-sucedido (vencendo a FD da fera, que neste caso estará Indefesa) diretamente contra as garras. Esse ataque não causa nenhum dano à fera, apenas solta os espinhos.

Feras-cactus podem ser feridas normalmente com qualquer tipo de arma ou com fogo. Não são afetadas por magias que tenham Telepatia como exigência. Elas têm uma grande fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram em pouco tempo. (Embora seja pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras em pleno deserto, ou então convencê-las a tomar um banho no oásis).

Quando aventureiros enfrentam a travessia de desertos, é bem possível que sejam atacados pelas feras à noite, ou mesmo durante o dia. As feras também podem ser encontradas em masmorras, desde que estas fiquem próximas de um deserto. Elas são um problema constante para a tribo Sar-Allan.

Correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no meio do Deserto da Perdição — uma caverna onde as feras deixam os objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada pelas feras e, de acordo com as lendas do povo Sar-Allan, lá também vive uma enorme fera-mãe que seria supostamente responsável pela reprodução de toda a espécie.

A fera-mãe é imóvel e obesa, não podendo andar ou atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva: tem dez vezes mais Pontos de Vida que uma fera normal. Além disso, seu corpo enorme pode disparar até cinco espinhos por turno — e seus espinhos são venenosos. Qualquer vítima deve fazer um teste de Resistência. Falhar significa a morte em 1d turnos. Qualquer poção, pergaminho ou magia de cura pode deter imediatamente a ação do veneno — mas, usado desse modo, não restaura nenhum Ponto de Vida.

Feras-Cactus: F2, H2, R1, A1, PdF1

Arma Viva: os espinhos de uma fera-cactus são suas armas naturais letais.

Vulnerabilidade: feras-cactus têm uma forma especial de vulnerabilidade à água. Caso sejam molhadas ou imersas em água, apodrecem e perdem 1d PVs por turno até a morte. Também sofrem redutor de -1 em seus testes de Resistência contra magias da Água, e sua Armadura será sempre 0 contra ataques químicos.

Fil-Gikim

Descoberto muito recentemente, este demônio recebeu como nome a antiga palavra tamuraniana para "assassino de Gikim" — um bravo guerreiro anão morto durante a missão que revelou a existência deste monstro.

Os fil-gikim podem ser o próximo nível na hierarquia dos demônios, logo acima dos tai-kanatur. Parecem grandes lagostas medindo 2,5m de altura, com quatro braços e quatro patas. Fazem quatro ataques por turno com FA=F+1d, ou então dois ataques com FA=F+H+1d, porém ao realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa. As duas garras inferiores, embora fortes, são menores e servem para trabalhos delicados. As maiores, por outro lado, são terríveis: possuem efeito vorpal: permite decapitar ou desmembrar outra criatura com mais facilidade. Ela concede um bônus de +1 aos testes de Amputação (veja o capítulo Regras e Combate – Fraturas e Amputações do Super Manual 3D&T)

Este tipo de monstro é raro na periferia das áreas de Tormenta; ele pode ser encontrado apenas em regiões mais profundas, a mais de 1km da fronteira. Parecem mais numerosos nas proximidades de prédios e outras estruturas: suspeita-se que sejam simples sentinelas que vigiam e protegem esses lugares — e nesse caso fica difícil imaginar que tipo de monstros pode haver lá dentro...

Fil-Gikim: F4-6, H4, R5-8, A4, PdF0

Arma Viva: as garras do fil-gikim são armas letais.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Armadura Extra: o fil-gikim tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Fofo

Aventureiros experientes sabem temer certas criaturas amorfas, gelatinosas, que rastejam pelas masmorras devorando tudo em seu caminho. Existe, contudo, uma variedade inofensiva e facilmente domesticável destes seres. Estudiosos preferem chamá-lo de plasmóide doméstico, mas o nome popular é bem mais adequado: "fofo".

O bicho lembra uma grande massa de pão, tanto na consistência quanto na cor. É quente e macio ao toque. Pode produzir tentáculos para manipular objetos, ou moldar seu corpo em formas variadas; uma tenda, travesseiro, pára-quedas, saco-de-dormir, bola de praia e quaisquer outras. Não pode assumir formas que exijam uma consistência muito dura, como lâminas ou ferramentas, pois é macio demais para isso. O dano máximo que pode causar em qualquer forma é igual a FA=F+1d (não-letal). Sua grande rapidez também torna fácil se esquivar.

Fofos são muito afetuosos e apreciam o toque e calor do corpo humano. À noite costumam se esgueirar para a cama do dono, enfiando-se sob o cobertor (ou substituindo o próprio cobertor). Produzem um ruído característico, algo parecido com "brl-brl-brl".

Fofo: F1-2, H3-4, R1-2, A0, PdF0

Membros Elásticos: os tentáculos de um fofo podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Invulnerabilidade: um fogo nunca sofre dano por contusão, corte ou perfuração, pois consegue até se dividir em várias criaturas menores para depois se unir novamente.

Fogo-Fátuo

Estas criaturas mágicas habitam pântanos, cemitérios e outros lugares assombrados — sendo muitas vezes confundidas com as próprias almas dos mortos. Têm a forma de esferas luminosas flutuantes, que andam em bandos de 1d+2.

O fogo-fátuo se alimenta de almas. Seu toque ignora a Armadura do alvo e ataca com FA=H+1d. Quando a vítima chega a 0 Pontos de Vida, no turno seguinte o bando suga a energia de sua alma completamente, impedindo que seja ressuscitada de qualquer forma (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Fogos-fátuos são inofensivos contra Construtos, mas PODEM sugar a alma de Mortos-Vivos.

Fogos-fátuos são completamente imunes a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo Arma Especial). Eles sofrem dano apenas por armas e ataques normais — bastando um ponto de dano para destruir cada criatura. Caso metade do bando ou mais seja destruído, os sobreviventes tentarão fugir.

Fogo-Fátuo: F0, H4, R0, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de um fogo-fátuo pode drenar os PVs de uma vítima para depois sugar sua alma.

Levitação: o fogo-fátuo não voa realmente, apenas flutua como se tivesse H1.

Invulnerabilidade: o fogo-fátuo é invulnerável a todas as magias, armas mágicas e ataques mágicos.

Formiga-Hiena

Estes grandes insetos têm aspecto de formigas, mas também o mesmo tamanho e hábitos necrófagos das hienas. Ao contrário de formigas verdadeiras, estes animais não vivem em colônias; formam grandes bandos de 4d indivíduos e percorrem campos e savanas em busca de comida. São comuns não apenas em Galrasia, mas também na Grande Savana, Lamnor e outros lugares.

Formigas-hiena comem carniça, e o cheiro de qualquer grande carcaça vai logo atrair um bando delas — os predadores muitas vezes precisam lutar com elas pela caça que abateram. Apesar disso, também matam presas vivas quando têm chance. São conhecidas por atacar pessoas adormecidas ou viajantes solitários e desarmados.

Assim como as hienas verdadeiras, formigas-hiena secretam uma saliva extremamente infecciosa; qualquer alimento tocado por elas torna-se imprestável, e qualquer pessoa ferida por sua mordida deve fazer um teste de Resistência para evitar uma grave infecção (perda de 1 PV por dia e redutor de -1 em todos os testes até ser curada). Um teste Difícil bem-sucedido de Medicina/Primeiros Socorros ou qualquer magia de cura acabam com a doença.

Formigas-Hiena: F1, H2, R2, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma formiga-hiena é letal.

Fungi

Entre as raças mais estranhas de Arton estão os fungi, criaturas que evoluíram a partir de fungos. Eles não são nem animais, nem vegetais, pertencendo a um reino próprio. São pequenos humanóides medindo não mais de um metro de altura, com cabeça em formato de cogumelo.

Os fungi são um povo pacífico. Bandos de "caçadores" percorrem os túneis em busca de matéria morta, que levam para um grande tanque de decomposição no centro de cada aldeia — de onde provém o sustento das criaturas. Muitas comunidades fungi podem ser encontradas em vários pontos de Doherimm, onde realizam intenso comércio com os anões: uma vez que não se pode cultivar cevada embaixo da terra, os fungi fornecem a eles levedura para a fermentação da cerveja. Em troca recebem artefatos de metal — que eles próprios não podem forjar, pois temem muito o fogo.

Em combate, os fungi podem exalar nuvens de esporos que exercem sobre a vítima efeitos imprevisíveis. A nuvem envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio), que devem ser bem-sucedidas em um teste de Resistência. Em caso de falha, role dois dados na seguinte tabela para determinar qual será o efeito:

2-3) Pânico (igual à magia).

4-5) Desmaio (igual à magia).

6) Paralisia (igual à magia).

7) Insanidade (igual à Loucura de Atavus).

8) Gagueira (igual à Gagueira de Raviolius).

9) Cegueira (igual à magia).

10) Sono (igual à magia).

11-12) Petrificação (igual à magia).

Todos esse efeitos duram uma hora, ou até serem cancelados. Construtos não são afetados pelos esporos.

Fungi: F1-2, H2-4, R1-2, A0, PdF1

Sentidos Especiais: fungi possuem Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através do radar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Gafanhoto-Gigante

Quando encontrados, estes grandes gafanhotos de pele cinzenta (1m de comprimento) podem ser confundidos com estátuas, especialmente porque ficam imóveis durante longos períodos. No entanto, quando alguma criatura se aproxima, eles emitem um trinado de alarme para avistar seus companheiros que estejam nas proximidades — e

então tentam fugir, pois são muito assustadiços.

Quando assustados ou atacados, os gafanhotos-gigantes geralmente fogem sem lutar, com incríveis saltos de vinte metros. Infelizmente, o pânico pode levá-los a saltar sobre os aventureiros (50% de chance por gafanhoto). Quando isso acontecer o Mestre escolhe uma ou mais vítimas ao acaso, que deve ter sucesso em uma Esquiva ou sofrerá 1d pontos de dano devido à pancada (não-letal).

Um gafanhoto-gigante acuado, sem possibilidade de fuga, pode esguichar uma substância pastosa que deixa a vítima paralisada devido ao terrível cheiro. Depois desse período a vítima habitua-se ao odor, mas qualquer personagem que se aproxime a menos de 2m da vítima também deve fazer um teste de Resistência (sem redutor) ou sofrerá os mesmos efeitos durante 1d rodadas. O cheiro persiste até o muco ser lavado.

Gafanhotos-Gigantes: F1, H3, R2, A1, PdF1

Levitação: voando, gafanhotos-gigantes possuem velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF+H+1d), se o gafanhoto vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o gafanhoto gastou (em geral ele gasta todos que possui; 10 PMs para 5 rodadas).

Gafanhoto-Tigre

Em alguns locais de Arton, como Galrasia e certas áreas da Grande Savana, os gafanhotos-tigre ocupam o lugar dos grandes gatos na cadeia alimentar. Estes enormes insetos medem quase 3m de comprimento, são amarelos com listras negras e comportam-se de forma muito parecida com os tigres verdadeiros.

Gafanhotos-tigre são encontrados em florestas, campos, savanas e montanhas. Alguns são solitários, outros atacam em bandos de 1d indivíduos. Tendem a ser noturnos, mas também são ativos durante a manhã e tarde — raramente no calor do meio-dia. Sua técnica de caça favorita é rastejar no capim alto, escondidos por sua camuflagem de listras, espreitando perto de rios e lagos onde suas presas bebem água. Depois de se aproximar, atacam saltando sobre a vítima escolhida: um gafanhoto-tigre pode saltar até 6m de altura e 10m de distância, duas vezes mais que um tigre.

Gafanhoto-Tigre: F4, H4, R2, A2, PdF0

Arma-Viva: os ataques de um gafanhoto-tigre são letais.

Gambá

O gambá artoniano é um pequeno mamífero medindo não mais de um metro, sendo meio metro de cauda, com pelagem preta e branca. Animal necrófago, alimenta-se apenas de pequenos invertebrados e animais mortos. Ele não vai atacar criaturas maiores, a menos que se sinta ameaçado.

Quando isso acontece, o gambá primeiro volta sua traseira para o alvo e ergue a cauda em sinal de aviso. Caso o atacante não se afaste, no turno seguinte ele expele um jato de almíscar que não causa dano, mas é extremamente fétido.

Gambás podem ser encontrados em praticamente todo tipo de terreno, exceto em áreas costeiras ou geladas. Eles são especialmente temidos por criaturas que possuam Faro Aguçado — que não têm direito a um teste de Resistência e, além disso, sofrem redutor de -1 em TODOS os testes enquanto o cheiro persiste.

Criaturas que estejam com fedor de gambá sofrem os efeitos da Desvantagem Aparência Monstruosa com relação a qualquer pessoa que sinta seu cheiro.

Gambá: F0, H2, R1, A0, PdF1

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF+H+1d), se o gambá vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o gambá gastou (em geral ele gasta todos que pode; 4 PMs para 2 rodadas). Além disso, a vítima do gambá sofre um redutor de -1 em Habilidade pelos próximos 1dx10 minutos, ou até se lavar.

Gárgula

Em Arton, gárgulas são um tipo demoníaco de golem; criaturas artificiais, animadas por magos, clérigos ou outros seres de grande poder mágico. Todas são feitas de pedra e têm aparência monstruosa, com chifres, garras, presas e asas.

A maioria das gárgulas existentes atua como servos, soldados e espiões para vilões — mas um mago ou clérigo honrado também pode construir uma destas para servi-lo. Existem também gárgulas independentes, agindo como aventureiros, ainda que sua aparência demoníaca torne as coisas mais difíceis.

Gárgula: F1-3, H3-5, R1-4, A2-4, PdF0

Gárgula (0 pontos): personagens jogadores podem ser gárgulas. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Construtos vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece imunidade contra todas as magias e poderes que afetam a mente, mas construtos nunca podem usar magia e nem recuperar PVs de formas normais, apenas através de conserto por alguém com a Perícia Máquinas (um teste bem-sucedido de H+1 restaura 1 PV em meia hora). Todas as gárgulas também possuem Levitação, Infravisão, Maldição e Aparência Monstruosa.

Levitação: voando, gárgulas têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Sentidos Especiais: uma gárgula possui Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Maldição: todas as gárgulas carregam uma grave maldição: quando tocadas pela luz do sol ficam imóveis como estátuas, adormecidas, incapazes de fazer qualquer coisa. Por outro lado, neste estado são quase indestrutíveis: possuem Invulnerabilidade contra qualquer dano não-mágico, e Armadura Extra contra qualquer dano mágico. Quando o sol se vai elas retornam ao normal. Por esse motivo as gárgulas preferem habitar subterrâneos e outros lugares escuros (onde enxergam perfeitamente), para se manter ativas mesmo durante o dia.

Aparência Monstruosa: gárgulas têm a aparência de demônios. Não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidas com temor e desprezo aonde quer que vão. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis (com exceção de Intimidação).

Genasis

Também conhecidos como meio-elementais, Genasis são o resultado de cruzamentos entre humanos e extra-planares elementais que vagaram ou fixaram-se em mundos do plano material.

Após várias gerações, a herança genética se diluiu, criando indivíduos com certas características elementais.

Estas criaturas, apesar de sua origem elemental, são primordialmente humanas.

Genasi (3 a 9 pontos): personagens jogadores podem ser genasis. Esta Vantagem Racial é dividida em subtipos, e cada tipo de Genasi possui características próprias, porém, devido à força de sua linhagem, todos apresentam algumas peculiaridades em comum: enxergam no escuro (recebem Infravisão de Sentidos especiais) e são mais resistentes a qualquer magia de controle mental (que possua Telepatia como exigência), recebendo R+2 nos testes para resistir aos efeitos, mas são vulneráveis a ataques, poderes ou magias que afetam seres de outros planos, apesar de pertencerem ao plano material.

Genasi da Água (4 pontos): são cautelosos, pacientes e ao mesmo tempo frios e distantes. Em situações extremas, os Genasis da água também sabem demonstrar imensa violência.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele azul-esverdeada e/ou levemente escamosa, carne flácida e cabelo que parecem estar sempre molhado.

Genasis da água recebem R+1 (até um máximo de R5), Natação (de Esportes), Resistência à magia (apenas contra magias com Água como requisito) e podem, uma vez por dia, conjurar a magia Criar Água como uma habilidade natural sem gastar PMs.

Genasi do Ar (4 pontos): consideram-se os herdeiros dos céus e do vento, daí a sua arrogância. Possuem raciocínio rápido pelo que se interessam a fazer se distraindo facilmente com as demais questões e tarefas.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo ou pele azul claro e uma leve brisa que sempre o acompanha ou uma pele fria ao toque.

Genasis do ar recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Ar como requisito), Respiração Desnecessária, Insano (distraído) e podem, uma vez por dia, conjurar a magia Vôo (Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.

Genasi do Fogo (3 pontos): de sangue quente, o Genasi do fogo é impaciente e se enfurece rapidamente, porém são temerários e orgulhosos.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele de cor carvão em brasa, cabelos ruivos parecendo até chamas e olhos que brilham como labaredas quando o Genasi entra em fúria.

Genasis do fogo recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Fogo como requisito) e Fúria.

• Poder único - Controle de chamas: um Genasi do fogo pode, durante 5 minutos por dia, controlar chamas, reduzindo labaredas não-mágicas a brasas incandescentes ou aumentar sua intensidade até brilharem como a luz do dia, dobrando sua iluminação, porém não aumentando sua emissão de calor.

Genasi da Luz (9 pontos): abençoados com discernimento e magnetismo pessoal, um Genasi da luz geralmente luta contra o mal no mundo, devido ao sangue de um elemental da luz que carrega em suas veias.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo prateado, olhos dourados ou olhar sobrenatural e intenso.

Genasis da luz recebem H+1 (até um máximo de H5), Boa fama, Resistência à magia (apenas contra magias com Luz como requisito) e Armadura extra: químico (ácido), frio e eletricidade. Além disso, podem uma vez por dia conjurar a magia Criar Luz (com Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.

Genasi da Terra (4 pontos): fortes, resistentes e de raciocínio ponderado, Genasis da terra são lentos para agir.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele rochosa, olhos totalmente negros ou aspectos faciais brutos.

Genasis da terra possuem F+1 e R+1 (até um máximo de F5 e R5), Iniciativa -1 e Resistência à magia (apenas contra magias com Terra como requisito). Além disso, podem uma vez por dia conjurar a magia Despistar (com Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.

Genasi das Trevas (9 pontos): descendentes de elementais das Trevas, esses Genasis são considerados malévolos e indignos de confiança por todas as pessoas que sabem de sua herança. Nem todos os Genasis das trevas são malignos, mas existe o suficiente deles para tornar o preconceito válido.

Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como dentes pontiagudos, olhos vermelhos, pequenos chifres, pele negra como a dos elfos-negros, cheiro de enxofre, cascos ou uma aura negra sobrenatural.

Genasis das trevas recebem H+1 (até um máximo de H5), Má fama, Armadura extra: calor/fogo, frio e eletricidade, Resistência à magia (apenas contra magias com Trevas como requisito) e podem, uma vez por dia conjurar a magia Camuflagem de Sombras como uma habilidade natural sem gastar PMs.

Gênios

O mito da origem de Arton diz que, quando o Nada e o Vazio se uniram, criaram simultaneamente o mundo conhecido e os vinte deuses do Panteão. Uma outra versão da lenda, contudo, diz que primeiro vieram os deuses — e mais tarde eles próprios teriam construído o mundo. Para tamanha tarefa, os deuses empregaram como força de trabalho a poderosa raça dos gênios.

Os gênios são criaturas mágicas originárias de outros planos, onde a magia é muito mais comum. Em seus mundos nativos, qualquer criança pode fazer mágica. Alguns estudiosos suspeitam que a própria deusa Wynna seja, na verdade, a rainha de todos os gênios. Teriam sido eles também que ensinaram ao Grande Talude os maiores segredos da magia.

Existem seis variedades principais de gênios, cada uma ligada a um Caminho Elemental da magia:

Gênios da Água (Marid): F4, H3, R4, A4, PdF4 (água). Focus 10 em Água e 8 em todos os demais caminhos, exceto Fogo.

Gênios do Fogo (Efreeti): F4, H3, R4, A4, PdF4 (fogo). Focus 10 em Fogo e 8 em todos os demais caminhos, exceto Água.

Gênios da Terra (Dao): F5, H3, R4, A5, PdF4 (pedras). Focus 10 em Terra e 8 em todos os demais caminhos, exceto Ar.

Gênios do Ar (Djinn): F5, H3, R4, A5, PdF4 (som/vento). Focus 10 em Ar e 8 em todos os demais caminhos, exceto Terra.

Gênios da Luz (Asura): F4, H3, R4, A4, PdF5 (luz). Focus 10 em Luz e 8 em todos os demais caminhos, exceto Trevas.

Gênios das Trevas (Div): F4, H3, R5, A4, PdF4 (trevas). Focus 10 em Trevas e 8 em todos os demais caminhos, exceto Luz.

Todos os gênios possuem Arma Viva, Telepatia, Levitação, Imortal, Pontos de Magia Extras x2 e Invulnerabilidade a tudo (exceto magia e armas mágicas). Os gênios também são conhecidos por conceder desejos. Na verdade, suspeita-se que os gênios tenham sido os inventores da magia Desejo!

Arma Viva: gênios podem tornar seus ataques desarmados letais se assim desejarem.

Imortal: quando destruído, um gênio será recriado por Wynna em alguns dias ou semanas.

Invulnerabilidade: um gênio é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Levitação: gênios podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua H e R.

Magias: gênios tipicamente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias (e até algumas que ninguém mais conhece!). Além disso, eles podem realizar a magia Desejo uma vez por dia, como uma habilidade natural, sem consumir Pontos de Vida ou Magia.

Pontos de Magia Extras x2: um gênio tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R6x5=30 PMs (ou R7x5=35 PMs para os div).

Telepatia: gênios podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o gênio gasta 1 PM para cada utilização.

Código de Honra dos Gênios: um gênio nunca utiliza sua magia Desejo em proveito próprio — ou seja, ele nunca faz desejos para si mesmo, apenas atende desejos de outras pessoas. Um gênio maligno (especialmente os efreeti e div) pode perverter ou trapacear o desejo, para não conceder aquilo que a vítima espera. Um gênio também não concede desejos duas vezes para a mesma pessoa, mesmo que se trate de um desejo diferente.

Geossauro

Este volumoso animal é meio réptil, meio mamífero: tem o corpo imenso e patas poderosas de um urso, mas coberto de escamas rochosas, e com uma cabeça sauróide. A cauda lembra a de um crocodilo, mas mais curta. Uma fileira de placas triangulares desce da cabeça à cauda.

O geossauro é mais facilmente encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias, mas também existe em outras florestas e montanhas remotas. Mede 3m de comprimento e pesa duas toneladas. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d), porém, ao realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa. Caça em pequenos bandos de 1d indivíduos.

O geossauro é magicamente ligado ao Caminho Elemental da Terra. Ele tem altíssima resistência a dano. Seu ponto fraco é a água: quando recebe qualquer ataque comum ou mágico baseada em água — ou quando fica molhado de alguma outra forma —, sua couraça rochosa vira lama. Então será mais fácil derrotá-lo.

Geossauro: F4, H2, R4, A10, PdF0

Arma Viva: um geossauro possui armas naturais letais.

Vulnerabilidade: geossauros têm uma forma especial de vulnerabilidade à água. Caso sejam molhados ou imersos em água, sua pele amolece e sua A10 cai para A1.

Ghoul

Os ghouls são um tipo especial de morto-vivo, idênticos ao zumbis em quase todos os aspectos. Podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também aparecem naturalmente. Atacam em bandos de 2d indivíduos.

Ghouls têm as imunidades e vulnerabilidades comuns a todos os mortos-vivos. Como os zumbis, são lentos em combate; nunca ganham a iniciativa e nunca conseguem se esquivar. Também precisam comer carne humana ou enfraquecem até desaparecer.

A única diferença é que os ghouls possuem um toque paralisante, que imobiliza a vítima pelos segundos necessários para que o bando ataque com suas garras...

Ghoul: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0

Arma Viva: as garras de um ghoul são consideradas armas naturais letais.

Morto-Vivo: ghouls são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F+H+1d), se o ghoul vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o ghoul gastou (em geral ele gasta o máximo possível; 4 PMs para 2 rodadas, ou 10 PMs para 5 rodadas).

Gigantes

Uma variedade de humanóides imensos e monstruosos infestam pontos remotos de Arton. Sua origem é um mistério: eles são poucos e isolados, jamais vivendo em sociedade, sendo muito difícil acreditar que se reproduzam como outras criaturas. Além disso, nunca se ouviu falar de gigantes mulheres.

É quase certo que todos os gigantes de Arton foram criados por mágica — seja ela lançada por deuses, dragões, magos ou clérigos de grande poder. Alguns estudiosos suspeitam que os gigantes são resultado da magia Megalon, usada em conjunto com Permanência. Contudo, quando realizada com humanos, essa combinação provoca deformidades físicas e mentais que resultam não apenas em aumento de tamanho, mas também na transformação em monstro.

Como os ogres, gigantes são brutos primitivos que sabem apenas caçar, pilhar e saquear. Eles usam clavas para combates corpo-a-corpo e arremessam grandes pedras para atacar à distância. Existem muitos tipos diferentes, sendo que apenas os mais conhecidos são descritos a seguir:

Gigante Comum: este é o menor dos gigantes, apenas um pouco maior que um ogre. Na verdade, por sua grande semelhança, alguns suspeitam que eles sejam criaturas aparentadas. Mede entre 3 e 4m de altura. F5-6, H2-3, R5-6, A1-3, PdF5. Correm boatos de que um ou mais destes podem ser encontrados entre os batalhões da Aliança Negra.

Bicéfalo: um grotesco gigante de duas cabeças, cada uma comandando um braço (por esse motivo ele pode, ao contrário dos demais, fazer dois ataques por turno quando usa Força – ação completa). Aqueles que tiveram chance de observá-lo dizem que as cabeças podem ter personalidades diferentes e discutir uma com a outra. Mede entre 10 e 12m de altura. F10-14, H3-4, R6-8, A3-6, PdF10.

Ciclope: este monstro tem um só olho no meio da testa e grandes dentes afiados; exceto por estes traços, não é diferente de outros gigantes — mas correm rumores de que seu olho é mágico, dotado de todos os Sentidos Especiais ligados à visão (Aguçada, Infravisão, Raios-X, Ver o Invisível). Mede entre 15 e 20m de altura. F13-22, H3-4, R7-9, A4-7, PdF14-18.

Gigante Real: um dos tipos mais poderosos, capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra — e até mesmo um robô gigante futurista! Mede em média 50m de altura. F20-40, H3-4, R20-40, A10-30, PdF10-40 (em Poder de Gigante, estes números equivalem a F2-4, R2-4, A1-3, PdF1-4).

Gigante Máximo: o maior tipo de gigante conhecido, tão imenso que sua cabeça quase alcança as nuvens e seus passos provocam tremores em toda a região. Os maiores atingem até um quilômetro de altura. F30-60, H3-5, R40-60, A30-70, PdF40-70 (em Poder de Gigante, F3-6, R4-6, A3-7, PdF4-7).

Arma Viva: os ataques de qualquer tipo de gigante são considerados letais se eles assim desejarem.

Gnoll

A raça dos gnolls é composta por humanóides que parecem meio humanos, meio hienas. Eles vivem e se organizam como cães selvagens, formando matilhas e vagando em busca de caça. Costumam atacar viajantes, acampamentos e pequenos vilarejos. São carnívoros, mas em geral não devoram suas vítimas: apenas roubam seus mantimentos e deixam que vão embora.

Os gnolls usam lanças rústicas, tanto para lutas corpo-a-corpo quanto arremessos. Não são muito corajosos; confiam em emboscadas e na vantagem numérica para vencer (andam em bandos de 1dx4+10 indivíduos). São encontrados mais freqüentemente na Grande Savana, mas também atacam nas regiões mais desabitadas do Reinado; especialmente junto às estradas.

Uma coisa curiosa sobre os gnolls é que eles consideram a rendição um ato de honra! Quando estão perdendo uma luta, ou quando percebem que o inimigo é muito superior, eles imediatamente se rendem — esperando receber a liberdade, ou ser aceitos como parte de seu bando. Da mesma forma, um gnoll SEMPRE aceita a rendição de um inimigo (mas isso não quer dizer que vai aceitá-lo como parte do bando). Quando alguém ataca um gnoll que já havia se rendido, ou quando ataca após se render, essa pessoa é considerada “maligna” e caçada sem descanso por todas as matilhas da região!

Gnolls: F2, H1-3, R2, A1, PdF1-2

Usar Armas Simples (Medievais): geralmente gnolls usam lanças e outros tipos de armas simples em combate.

Usar Armaduras Leves (Medievais): alguns gnolls usam armaduras leves em combate.

Código de Honra dos Gnolls: um gnoll sempre aceita a rendição de um inimigo, e sempre se rende quando reconhece um adversário superior. No entanto, ele nunca confiará em alguém que tenha recusado uma oferta de rendição.

Goblinóides

Existe em Arton uma grande variedade de humanóides monstruosos, caricaturas selvagens e bestiais dos seres humanos. Embora mais fortes e resistentes, tais bestas nunca conseguiram sobrepujar raças mais civilizadas como os humanos, elfos e anões. Pelo menos, não até agora...

Nos últimos tempos os goblinóides estão inspirando respeito — e principalmente temor — entre as outras raças de Arton. A destruição do reino élfico de Lenórienn e a formação da Aliança Negra podem ter sido apenas o início da ascensão deste povo maligno...

Tecnicamente, entre todos os humanóides monstruosos, apenas três raças são classificadas como goblinóides: goblins, hobgoblins e bugbears.

Goblinóide (-2 pontos): personagens jogadores podem ser goblins, hobgoblins ou bugbears, todos seguindo as regras da Desvantagem Racial Goblin vistas no Super Manual 3D&T. Ela permite comprar a Perícia Crime por 2 pontos, em vez de 3; oferece visão no escuro similar à dos elfos; +1 em testes de Resistência contra doenças comuns, não-mágicas; impõe Má Fama (apenas com relação a não-goblinóides); e não permite possuir Focus, exceto através de Clericato. Mesmo assim, goblinóides podem ter um Focus máximo de 2, e nunca podem ter Focus em Luz.

Goblin: os goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m). Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Vivem no sub-solo e enxergam no escuro, como os anões e elfos. Ao contrário de outros goblinóides, goblins podem ser encontrados não apenas em Lamnor, mas em praticamente qualquer ponto de Arton. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em Arton-sul, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga uma grande loba-das-cavernas.

Soldado: F0, H1, R1, A0, PdF0-1, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais)

Subchefe/Chefe: F0, H1, R1, A1, PdF0-3, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais)

Xamã: F0, H0, R1, A0, PdF0, Clericato, Usar Armas Simples (Medievais), Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Cavaleiro: F0, H1, R1, A0, PdF0, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais), Doma, Montaria (de Animais - apenas lobos), Aliado ou Parceiro (loba-das-cavernas)

Hobgoblin: são aparentados aos goblins, mas maiores (do tamanho de um ser humano), mais fortes e mais cruéis, incapazes de viver entre os humanos como fazem os goblins. Costumam viver em grandes tribos nos subterrâneos, e mostram um nível tecnológico superior às outras raças goblinóides (a maioria deles tem uma Especialização da Perícia Máquinas, e uns poucos têm até Genialidade ou Perito). Depois de massacrar seus inimigos elfos, os hobgoblins e suas máquinas de guerra agora fazem parte da Aliança Negra.

Soldado Hobgoblin: F2, H1-2, R2, A1-3, PdF0, Usar Armas Simples (Medievais)

Arqueiro Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-3, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Tiro Múltiplo

Sargento/Capitão Hobgoblin: F1-3, H2-3, R2-3, A2-3, PdF1-3, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais)

Xamã Hobgoblin: F1, H2, R1-2, A1-3, PdF1-2 Clericato, Usar Armas Simples (Medievais), Água 1-2, Fogo 0-1, Terra 1-2, Trevas 1-2

Bugbear: são também conhecidos como goblins gigantes, porque trata-se simplesmente de goblins enormes medindo 2,70m de altura, extremamente peludos (daí o "bear", que significa "urso"). Apesar de seu andar desajeitado, eles conseguem se mover em grande silêncio e atacar de surpresa. O próprio general Thwor Ironfist, comandante da Aliança Negra, é também um bugbear, mas excepcionalmente maior e mais forte que a média.

Soldado Bugbear: F2-3, H2, R3, A1-2, PdF0, Usar Armas Simples (Medievais)

Capitão Bugbear: F3-4, H3, R4, A2-3, PdF1-3, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais)

Xamã Bugbear: F2, H2-3, R3, A2-3, PdF0, Clericato, Usar Armas Simples (Medievais), Ar 1, Água 1-2, Fogo 1, Terra 1-2, Trevas 1-2

Golem

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos — ou, às vezes, até mesmo pelos deuses! — a partir de materiais diversos como madeira, metal, pedra ou até carne. O golem é uma espécie de robô ou andróide medieval.

Golens seguem todas as regras para personagens Construtos. Eles nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Eles nunca recuperam Pontos de Vida; nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 4d horas sem testes.

Golens não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um golem que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um golem não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha sido destruído.

Golem (0 pontos): personagens jogadores podem ser golens "normais" pelo custo normal para Construto. Eles também podem, como opção, possuir as seguintes Vantagens e Desvantagens:

Membros Extras (+2 pontos cada): golens podem possuir braços ou tentáculos extras. Para eles cada Membro Extra tem um custo menor (2 pontos em vez de 3).

Membros Elásticos (+1 ponto): como no caso anterior, golens podem ter esta Vantagem de forma normal, pelo seu custo em pontos.

Forma Alternativa (+2 pontos): para um golem "transformer", o custo desta Vantagem é o mesmo válido para Máquinas.

Golens-Árvore

Uma das muitas lendas sobre a origem de Galrasia fala de um grande druida chamado Galron — o mais poderoso que este mundo já viu. Há muitos séculos, quando chegou sua época de se reunir aos deuses, Galron escolheu uma ilha para morrer; tamanha era a energia vital emanada pelo druida, que a ilha tornou-se uma tempestade de vida em todas as formas. Antes de morrer, contudo, o druida dedicou seus últimos anos de vida construindo um exército de guardiões para aquele paraíso; os golens-árvore.

Golens-árvore são criaturas construídas a partir de árvores vivas — as primeiras criaturas artificiais com um ciclo vital completo: elas crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar podendo sentir medo e não sendo imunes a magias que afetam a mente. Golens-árvore existem em muitas espécies (algumas podem até mesmo ser encontradas fora de Galrasia), mas há três variedades principais: galhada, espada-da-floresta e árvore-matilha.

Galhada: uma criatura com aspecto de cervo, mas feita de xaxim e com chifres de madeira. Comportam-se de forma muito parecida com cervos normais; são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres; as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva adocicada com gosto de mel, com grande valor alimentício e altíssimo preço em Vectora. F2, H3-4, R1-2, A1, PdF0, Aceleração.

Espada-da-Floresta: este ser vegetal tem forma humanóide, magro, com um esqueleto interno de madeira e uma grade no lugar do rosto. São naturalmente fortes e usam como arma uma espada longa de madeira, muito dura e coberta de espinhos. Ela é uma Arma Especial, que perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias (sendo então considerada uma espada larga comum). Mesmo assim, é uma arma de boa qualidade, muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. Quando perde sua arma, a criatura faz brotar outra de seu antebraço direito. Isso leva uma semana.

Espadas-da-floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Eles não sofrem nenhum dano por contusão ou esmagamento, e apenas metade do dano por perfuração. Sofrem dano normal por fogo e frio, mas ataques luminosos ou elétricos fazem com que cresçam, GANHANDO os Pontos de Vida que deveriam perder.

Na natureza, espadas-da-floresta são encontrados em pequenos grupos familiares. As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos. Eles se reproduzem de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se destacam do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas essas histórias nunca foram confirmadas. F3, H2, R3, A3, PdF0, Aliado (às vezes o parceiro), Arma Especial, Invisibilidade.

Árvore-Matilha: uma das mais horrendas criaturas arbóreas existentes, a árvore-matilha se parece com um imenso e monstruoso tronco retorcido que rasteja sobre patas disformes. Em vez de galhos, exibe numerosas cabeças sem olhos e com mandíbulas de lobo, todas rosnando e uivando como cães do inferno!

A árvore-matilha ataca simplesmente mordendo com suas cabeças de lobo — ela tem uma cabeça para cada 6 Pontos de Vida. Cada vez que a criatura perde 6 PVs, uma cabeça morre (ataques contra o tronco são inúteis). Embora não tenha olhos, a criatura pode enxergar no escuro e vê coisas invisíveis. Seu uivo aterrador obriga as vítimas a fazer um teste de Resistência para não fugirem apavoradas durante dez rodadas. A árvore pode emitir esse uivo uma vez por dia para cada cabeça viva. F3, H2, R1-10, A2, PdF0, Arma Viva (mandíbulas), Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível), Resistência à Magia.

Golfinho

O golfinho artoniano é muito parecido com o golfinho da Terra, apenas um pouco maior. Mas a grande diferença é que eles podem usar seu sonar como arma — seja para atordoar ou matar.

Em geral, quando desejam apenas abater peixinhos para comer ou nocautear predadores, eles optam pelo disparo atordoante — que não causa dano, apenas ataca o sistema nervoso do alvo. A vítima deve fazer um teste de Resistência -1; falha indica que o alvo foi atordoado, ficando inconsciente ou incapacitado durante 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R2 ficará atordoado 8 minutos).

Quando muito assustado, acreditando estar realmente em perigo, o golfinho pode emitir um guincho de alta-frequência capaz de arrancar a carne dos ossos! Felizmente, apesar desse imenso poder de destruição, golfinhos são mansos, afetuosos e muito inteligentes. Apreciam muito a companhia humana — eles são conhecidos por acompanhar embarcações e nadadores, fazendo piruetas à sua volta e pedindo afagos.

Muitas tribos de elfos-do-mar consideram os golfinhos seus semelhantes. Embora alguns elfos-do-mar consigam se transformar em golfinhos, eles não possuem o ataque sônico.

Golfinho: F1, H3, R1, A0, PdF4

Arma Viva: o golfinho pode usar seu sonar de forma letal se for ameaçado.

Sentidos Especiais: um golfinho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Gondo

Um gondo é uma fera monstruosa, criada magicamente por um antigo feiticeiro em um passado distante. Mede aproximadamente 3m de altura e pesa não menos de 300 quilos. Sua cara assemelha-se à de um gorila com orelhas humanas, e da fronte saem chifres longos e retorcidos como os de um cabrito-montês. Sua postura não é ereta, pois anda inclinado como um troglodita. Tem apenas dois dedos e um polegar em cada mão, de onde saltam garras afiadas. Os pés são como patas de macaco. Seu couro é muito resistente, coberto de pêlos.

O gondo é um caçador noturno, que perambula pela escuridão e devora o que puder agarrar. Apesar do grande tamanho, é muito difícil perceber sua aproximação: enquanto está vivo, o gondo gera uma aura mágica que camufla seu corpo com a noite. Ele também não produz nenhum ruído, exceto pelos leves tremores de terra provocados por seus passos.

Durante o dia o gondo geralmente dorme em cavernas. Qualquer ação sua durante o período diurno, mesmo no escuro, provoca redutor de H-1. E quando a criatura é exposta diretamente à luz do sol, sofre redutor de H-2 e tenta fugir.

Em combate, o gondo faz três ataques por turno com as duas garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d), porém, ao realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. Ele também pode atacar com os chifres (FA=F+H+1d), embora prefira usá-los apenas contra outros machos pela posse de fêmeas. Se tiver a chance de correr, o ataque com os chifres causa dano maior (ele realiza um Ataque Especial de Carga).

Gondo: F2, H2, R2, A2, PdF0

Arma Viva: os ataques de um gondo são letais.

Ataque Especial (Carga): gastando 3 PMs, o gondo pode realizar um ataque em carga na direção do adversário, porém, apesar da velocidade, o gondo fica sujeito a ataques, não podendo realizar Esquivas no próximo ataque do alvo escolhido.

Invisibilidade: o gondo possui uma forma sobrenatural de invisibilidade, que funciona apenas à noite. Nesse período, pode se manter assim por quanto tempo quiser. Quando entra em combate, pode continuar invisível durante duas rodadas.

Górgona

O górgona é um monstro parecido com um grande touro, mas revestido com pequenas placas metálicas. Dizem que eles foram criados pelos deuses como guardas para vigiar lugares proibidos — mas alguns já foram encontrados em estado selvagem, liderando rebanhos de búfalos normais.

Em combate, o górgona ataca com os chifres de forma normal e causa dano com FA=F+H+1d, mas também pode realizar um Ataque Especial de Carga.

Contudo, o ataque mais temível do górgona é expelir pela boca e fendas da armadura uma nuvem de gás, que envolve quaisquer criaturas à distância de combate corporal (cerca de 3m de raio). Todas as vítimas devem ser bem-sucedidas em um teste de Resistência, ou são transformadas em pedra — o mesmo efeito da magia Petrificação. Desnecessário dizer, o próprio górgona não é afetado por essa magia, mesmo quando lançada por outras pessoas.

Górgona: F4, H2-3, R3, A3, PdF0

Arma Viva: os ataques de um górgona são letais.

Ataque Especial (Carga): gastando 3 PMs, o górgona pode realizar um ataque em carga na direção do adversário, porém, apesar da velocidade, o górgona fica sujeito a ataques, não podendo realizar Esquivas no próximo ataque do alvo escolhido.

Grama Carnívora

Certas regiões da Grande Savana são evitadas por quase todo tipo de animal. Embora pareçam campos comuns, cobertos de grama verde e brilhante, são na verdade terrenos de caça para uma terrível planta predatória.

Quando uma criatura pisa em uma área de grama carnívora poderá ser agarrada pelas folhas, que se enroscam nas pernas e pés (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Se conseguir se libertar, a vítima consegue avançar um passo — mas terá que fazer novos testes para sair completamente da área. Se falhar, será derrubada e deverá fazer outro teste para conseguir ficar de pé. Se falhar novamente (ou seja, falhando em dois testes seguidos), a vítima será firmemente amarrada ao chão, onde a grama começa a secretar uma enzima digestiva que provoca 1 ponto de dano por turno até a morte.

A grama só consegue agarrar vítimas que esteja paradas ou andando — não correndo. Criaturas voadoras podem se soltar com um único teste bem-sucedido. Teleporte permite escapar sem a necessidade de testes.

Aquela parte da grama (pelo menos um metro quadrado) soltará sua vítima se sofrer 1d pontos de dano, mas qualquer dano provocado à grama também será aplicado à vítima. Personagens que possuam Toque de Energia podem usá-lo para tentar destruir a grama, mesmo que estejam completamente presos.

A grama carnívora pode existir em áreas de até mil metros quadrados, formando pequenas “ilhas”. Ela geralmente cresce à volta de uma grande árvore, para apanhar vítimas que venham comer seus frutos ou descansar à sua sombra; e também à beira de rios e lagos, para apanhar animais que venham beber. Uma área de grama carnívora também pode viver em simbiose com o tatu-traiçoeiro.

Tatu-Traiçoeiro: este pequeno mamífero tem o aspecto de um tatu-bola, trazendo na couraça o desenho sinistro de um crânio. Ele é o único animal que a grama não molesta. Na verdade eles vivem em simbiose. O tatu faz sua toca bem no centro de uma área de grama carnívora; quando ameaçado, ele rapidamente se refugia na toca — e qualquer predador que tente persegui-lo será apanhado pela grama. Assim, o animal recebe proteção enquanto o vegetal aumenta suas chances de caça. F0, H1, R0, A0, PdF0.

Grandes Felinos

Em um mundo de grifos, gafanhotos-tigres, lagartos-gigantes e outras ameaças selvagens, animais “normais” como leões e tigres parecem quase inofensivos! Contudo, eles existem em Arton e podem levar aventureiros desatentos à morte...

Leão: o leão artoniano é maior e mais perigoso que o leão africano da Terra. Medindo até 4m, ele lembra muito mais o leão-gigante da pré-história terrestre. F2-3, H2-3, R2, A0, PdF0, Arma Viva. Quando caça, o leão macho geralmente surge rugindo diante das vítimas, forçando-as a fugir na direção das 1d fêmeas que aguardam de tocaia. É encontrado apenas em Lamnor.

Tigre: em Arton não existem mais tigres em estado selvagem; seu habitat natural, a ilha de Tamu-ra, foi devastado pela Tormenta — levando o animal à beira da extinção. Agora eles são extremamente raros, vistos apenas em alguns shows circenses (entre eles o Circo dos Irmãos Thiannate), espetáculos de arena ou palácios de Nitamu-ra. F2-3, H2-3, R2, A0, PdF0, Arma Viva.

Leopardo: este caçador solitário prefere atacar em selvas e florestas, matando a presa e depois a levando para ser devorada no alto de uma árvore. A variedade com pêlo amarelo e manchas escuras existe em Lamnor, onde disputa caça com os leões. Uma outra espécie, o leopardo-das-neves, habita as Montanhas Uivantes. F2, H3-4, R1, A0, PdF0, Arma Viva.

Todos os grandes felinos fazem até três ataques por turno: duas garras (FA+F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d), porém ao realizarem mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa.

Grandes Símios

Babuíno: os babuínos são macacos de focinho comprido e grandes presas. Eles se comportam de forma parecida com os lobos, mas são muito mais espertos. Vivem em grandes bandos (4d+10) e são onívoros, mas atacam e devoram qualquer criatura menor e mais fraca. Embora consigam subir em árvores, preferem habitar os campos e savanas. F1, H3, R0, A0, PdF0, Arma Viva.

Chimpanzé: o mais inteligente dos grandes símios vive em clãs familiares. Embora se alimentem principalmente de frutas e insetos, podem caçar e matar pequenos animais. São muito mais fortes do que parecem, capazes de desmembrar um ser humano facilmente. O chimpanzé também é conhecido por arremessar esterco quando irritado. F1, H2-3, R0, A0, PdF0, Arena (florestas), Arma Viva.

Gorila: como os chimpanzés, gorilas vivem em grandes clãs familiares sob o comando de um macho maior e mais

forte (F3, R3). Eles são agressivos com estranhos, mas sua confiança pode ser conquistada com tempo e paciência. Gorilas comuns vivem nas florestas e montanhas próximas à Grande Savana. Gorilas brancos podem ser encontrados nas Montanhas Uivantes. Ambos têm F2, H2, R2, A1, PdF0, Arma Viva, Arena (florestas ou montanhas). Lugares remotos como Galrasia podem abrigar o lendário gorila gigante (F8, H3, R7, A3, PdF4, Arma Viva).

Orangotango: entre os grandes macacos, apenas gorilas são maiores que os orangotangos. Infelizmente, da mesma forma que o tigre, o orangotango artoniano era nativo de Tamu-ra; com seu habitat natural destruído, eles agora são raríssimos e só existem em cativeiro. F2, H2-3, R2, A0, PdF0, Arma Viva.

Grifo

Grifos estão entre as criaturas mais majestosas de Arton. São animais com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e o bico (FA=F+H+1d), porém ao realizarem mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa. São provavelmente as criaturas voadoras mais rápidas que existem, superando até os dragões.

Em estado selvagem, grifos podem ser encontrados em regiões montanhosas, em bandos formados por um macho e um harém de 1d fêmeas (grifos machos têm juba, como os leões). Quando criados desde filhotes, contudo, podem ser domesticados: cavalgar grifos é comum em Arton, seja em tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os Guardas da Cidade de Triunphus, que usam montarias voadoras para enfrentar o monstro Moóck.

Um grifo domesticado e bem cuidado será sempre fiel a seu tratador. Existe apenas uma dificuldade em lidar com eles: grifos ADORAM carne de cavalo, seu prato favorito. Evitar que um grifo ataque qualquer cavalo próximo exige um teste de H-3 (ou H+1 se você tem a Perícia/Especialização Animais/Empatia).

Grifo: F2-3, H5-7, R3-5, A1-2, PdF0

Aceleração: o grifo recebe H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Arma Viva: os ataques de um grifo são letais.

Levitação: voando, grifos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Guerreiro da Luz

Esta criatura tem a aparência de um guerreiro usando uma couraça feita de vidro — sob a qual circula algo que parece luz líquida, resultando em uma figura de brilho impressionante. Trata-se de um golem, um construto artificial, criado por sacerdotes. Eles têm como missão proteger locais sagrados de grande importância.

Apesar da forma vítrea, o guerreiro da luz não tem nada de frágil: sua armadura é tão resistente quanto qualquer peça metálica, bem como sua espada longa e escudo médio. Ele não pode ser danificado ou cegado por nenhum ataque ou magia baseados em luz — mas, por outro lado, é vulnerável contra magia das trevas.

A espada transparente do guerreiro da luz é uma arma mágica sagrada. O escudo tem o poder de refletir ataques. Estas peças estão presas ao corpo do guerreiro e só podem ser removidas com sua total destruição. Ele também pode disparar pela fenda do elmo um raio luminoso (FA=PdF+H+1d).

O guerreiro da luz é construído de forma a seguir os mesmos ideais de um paladino. Estes leais soldados são utilizados como guardas em templos e outros locais sagrados de deuses como Azgher, Khalmyr, Lena, Tanna-Toh, Valkaria e Wynna.

Guerreiro da Luz: F2-3, H3-5, R2-5, A4-5, PdF4 (luz)

Guerreiro da Luz (4 pontos): personagens jogadores podem ser guerreiros da luz, embora raramente se aventurem longe dos lugares que devem proteger. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Construtos vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece imunidade contra todas as magias e poderes que afetam a mente, mas construtos nunca podem usar magia e nem recuperar PVs de formas normais, apenas através de conserto por alguém com a Perícia Máquinas (um teste bem-sucedido de H+1 restaura 1 PV em meia hora). Os guerreiros da luz também possuem Arma Especial (Espada Larga, Sagrada, Vorpal), Reflexão (Escudo Médio), Invulnerabilidade (Luz), Vulnerabilidade (Trevas), Devoção (proteger um local sagrado) e Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Arma Especial: guerreiros da luz têm uma espada longa mágica sagrada presa a seu braço direito. Ela tem os poderes de uma Arma Especial (FA=F+H+2d-1), com a diferença de que nunca cai e nem pode ser arremessada. Ela também é Sagrada (FA=F+H+2d contra mortos-vivos, criaturas das trevas e outros seres malignos) e Vorpal (permite decapitar ou desmembrar outra criatura com mais facilidade. Ela concede um bônus de +1 aos testes de Amputação - veja o capítulo Regras e Combate do Super Manual 3D&T).

Reflexão: com seu escudo médio, o guerreiro da luz pode gastar 4 Pontos de Magia para duplicar sua Habilidade ao calcular sua Força de Defesa (FD=A+Hx2+1d+2) contra um ataque baseado em PdF. Caso sua FD final vença a FA do atacante, o guerreiro devolve o ataque com a mesma FA original.

Invulnerabilidade: guerreiros da luz são invulneráveis a ataques baseados em luz.

Vulnerabilidade: guerreiros da luz têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em trevas.

Código de Honra: da mesma forma que os paladinos, guerreiros da luz seguem o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Halfling

Halfling. A palavra vem de “half of something”, que significa “metade de alguma coisa” — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura. Também conhecidos como hobbits ou apenas “pequeninos”, eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos.

A origem desta raça em Arton é controversa. Alguns dizem que eles foram criados por Hynnin, o Deus da Trapaça. Outros estudiosos afirmam que eles são na verdade descendentes dos elfos, anões e humanos, pois apresentam características das três raças. E existe ainda uma lenda sobre uma grande caravana destas criaturas que

teria, no passado remoto, chegado a Arton através de um dos portais místicos do Deserto da Perdição, se estabelecendo no reino hoje conhecido como Hongari, ou as Colinas dos Bons-Halflings.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, se tornando bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho.

Extremamente sociáveis, os halflings são bem aceitos entre todas as raças. Anões os toleram, achando-os calmos e inofensivos. Elfos apreciam a companhia dos pequeninos, pois sabem o apreço que essas criaturinhas têm pela natureza. Os goblins em geral não têm problemas em lidar com halflings, visto que ambos têm uma pequena "quedinha" para o crime. E os humanos gostam dos halflings, sempre hospitaleiros e gentis com todos.

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como Loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E, finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings: o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halfings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval (esta arma tem PdF5, podendo ser disparada a cada 3 rodadas, e sendo necessários pelo menos dois halflings para operá-la). Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Por serem tão pequenos, halflings, não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Halfling (2 pontos): personagens jogadores podem ser halflings. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Halflings vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece H+1 e PdF+1 (até um máximo de H5 e PdF5), Resistência à Magia, Modelo Especial, e permite comprar a Perícia Crime por apenas 2 pontos.

Harpia

Estas horrendas criaturas parecem bruxas com pernas, asas e cauda de águia. Elas se reúnem em pequenos bandos de 1d-1 que ficam escondidos em ruínas e cavernas, onde aguardam por suas vítimas. Embora sejam monstros raros, podem ser encontrados em quase todas as regiões de Arton — até mesmo dentro do Reinado.

Carnívoras, as harpias têm grande apetite por carne humana. Atraem suas vítimas com um canto mágico hipnótico, com os mesmos poderes e limites da magia O Canto da Sereira — que elas podem usar sem gastar Pontos de Magia. Caso exista mais de uma harpia cantando, as vítimas sofrem redutor de -1 em seu teste de Resistência para cada harpia extra presente.

Se desejarem, as harpias também podem usar seu canto para lançar a magia Dominação Total — mas exigindo um teste normal de Resistência, com redutor de -1 para cada harpia além da primeira. O efeito vai durar apenas enquanto as harpias continuarem cantando (coisa que elas podem fazer durante até 1d horas), e elas só podem dominar uma vítima por vez.

Caso uma vítima resista ao Canto ou Dominação das harpias uma vez, ela nunca mais será afetada por essa canção maligna — mesmo que seja de outro bando. Em combate, harpias fazem dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d) ou um com flechas (FA=PdF+H+1d), porém se realizarem mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Harpia: F2-3, H3-5, R2-3, A1, PdF2-3

Arma Viva: as garras das harpias são armas letais.

Levitação: voando, harpias têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Usar Armas Comuns (Medievais): geralmente harpias se armam com arcos para o combate.

Hidra

Muitas vezes confundidos com dragões, estes raros monstros reptilianos na verdade não têm nenhum parentesco próximo. Hidras são serpentes gigantes, sem patas, com corpos imensos e gordos (H0) e uma quantidade variada de cabeças sobre pescoços muito longos e flexíveis (H3).

Cada hidra sempre terá pelo menos duas cabeças, mas existem exemplares com até dez! A Resistência, Poder de Fogo e quantidade de ataques por turno são sempre equivalentes ao número de cabeças (uma hidra com sete cabeças terá R7, PdF7 e pode atacar sete vezes por turno (é considerada uma ação completa quando realiza mais de um ataque por turno).

Assim como os dragões elementais, as hidras se dividem em cores e possuem uma arma de sopro e uma Invulnerabilidade baseadas em um dos Caminhos Elementais da magia:

Hidra Branca: sopro de frio/gelo. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.

Hidra Negra: sopro de veneno (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.

Hidra Verde: sopro de ácido (químico). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.

Hidra Azul: sopro de relâmpago (elétrico). Invulnerável a

ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.

Hidra Marinha: sopro de água fervente (químico/calor/fogo). Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.

Hidra Vermelha: sopro de fogo. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.

O Poder de Fogo da hidra é dividido entre cada cabeça: uma hidra com seis cabeças (PdF6) pode fazer seis ataques individuais contra alvos diferentes, cada um com FA=PdF1+H+1d, ou concentrar o fogo em um único alvo usando o PdF total (FA=PdF6+H+1d), ou qualquer combinação de ambos.

As cabeças da hidra também podem morder, com FA=F+1d. Cada vez que a criatura perde 5 Pontos de Vida, uma cabeça morre. Normalmente a hidra conserva o corpanzil escondido (enterrado ou imerso na lama, água, lava...) enquanto as cabeças atacam: se perder metade de suas cabeças, o monstro tentará fugir afundando.

Um probleminha que aventureiros inexperientes enfrentam ao lutar contra hidras: caso uma cabeça seja cortada, ou seja, 5 PVs perdidos através de ataques cortantes, no turno seguinte nascem duas cabeças novas! Isso acrescenta R+1, PdF+1 e +5 PVs ao total do monstro! Uma hidra nunca pode ter mais de dez cabeças.

Hidra: F4, H0/3, R2-10, A4, PdF2-10

Arma Viva: o ataque de qualquer tipo de hidra é letal.

Membros Elásticos: os pescoços da hidra podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, uma hidra pode atacar vários alvos ao mesmo tempo com seu sopro; ela movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. Precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro. Ao contrário de um Tiro Múltiplo normal, uma hidra não pode fazer mais de um ataque de sopro no mesmo turno contra o mesmo alvo — apenas contra alvos diferentes. Uma Esquiva bem-sucedida por parte da vítima reduz à metade o dano normal.

Hipogrifo

O hipogrifo é uma estranha combinação de cavalo e águia: tem corpo eqüino, mas com cabeça, patas dianteiras e asas de águia. Em outros mundos a espécie é numerosa — usada como montaria por aventureiros, ou vivendo em estado selvagem como inimigo natural dos pégasos. Mas em Arton existe apenas UM hipogrifo.

Da mesma forma que o Pégaso artoniano é a montaria pessoal do avatar de Khalmyr, o Hipogrifo serve como corcel para Nimb. E assim como Khalmyr e Nimb são rivais, o Pégaso e o Hipogrifo também são inimigos declarados, sempre tentando arruinar os planos um do outro.

Os atos do Hipogrifo são tão imprevisíveis quanto seu deus criador. Em uma ocasião ele pode ajudar um grupo de aventureiros, e no dia seguinte matar todo o grupo. Diz uma lenda que apenas personagens Insanos podem cavalgar o Hipogrifo; pessoas sãs que tentem isso devem ter sucesso em um teste de Resistência, ou tornam-se Insanas imediatamente.

O Hipogrifo não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias, recriado por Nimb. Em vôo, é mais lento que o Pégaso, mas em combate é mais perigoso: faz dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e um com o bico (FA=F+H+1d), porém isto é considerada uma ação completa.

O Hipogrifo também pode se transformar em uma figura humana: um jovem cigano com muitas jóias e roupas coloridas, que se diverte propondo enigmas para aventureiros. Ele pode falar em ambas as formas.

Hipogrifo: F2, H6, R2, A2, PdF0

Arma Viva: o ataque do hipogrifo é letal.

Ataque Múltiplo: o Hipogrifo pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer no máximo 6 ataques por rodada.

Levitação: sua velocidade máxima atinge “apenas” 700m por turno. Além disso o Hipogrifo nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem.

Imortal: quando destruído, o Hipogrifo será recriado pelo Deus do Caos em alguns dias ou semanas.

Pontos de Magia Extras x1: o Hipogrifo tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R4x5=20 PMs. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Insano: forjado pelas forças do caos, o Hipogrifo apresenta um tipo de insanidade diferente por dia. Ele pode ser paranóico hoje, mentiroso amanhã, homicida depois de amanhã...

Inimigo: o Pégaso de Khalmyr é um eterno adversário do Hipogrifo. É normal que ambos envolvam grupos de aventureiros em seus conflitos.

Homem-Escorpião

Esta raça horrenda e demoníaca leva pânico aos viajantes que passam pelas Montanhas Sanguinárias. São um tipo bizarro de centauro, com um torso humano ligado ao corpo de um escorpião gigante. Eles também têm grandes pinças em vez de mãos.

Os homens-escorpião vivem em pequenas comunidades tribais, escondidos em cavernas. Vivem da caça, mas não matam apenas aquilo que podem comer — seu instinto assassino e agressivo os leva a destruir toda a vida da

região onde se encontram. Então, quando a caça acaba, eles simplesmente mudam-se para outro lugar. Essa vida errante de destruição constantemente os leva a confrontos com aldeias humanas. Contudo, eles nunca abandonam as Sanguinárias.

Ao contrário do centauro comum, o homem-escorpião faz seus dois ataques frontais não com as patas, mas com as grandes garras (FA=F+1d – ação completa). Ele também pode atacar de forma normal, uma vez por rodada com garras ou armas (FA=F+H+1d).

Se o homem-escorpião conseguir acertar seus dois ataques com as garras contra uma mesma vítima (com sua FA vencendo a FD da vítima em ambos), ela fica presa e é considerada Indefesa até ter sucesso em um teste de Força para se libertar (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Uma vítima aprisionada não pode atacar e tentar se libertar na mesma rodada. Uma vítima Indefesa pode receber novos ataques com as garras (dois por rodada com FA=F+1d – ação completa) ou um ataque com a cauda (FA=F+H+1d).

Homem-Escorpião: F2-4, H2-4, R3-6, A2-5, PdF0, Centauro, Arma Viva, Ataque Especial, Membros Elásticos, Membro Extra, Má Fama.

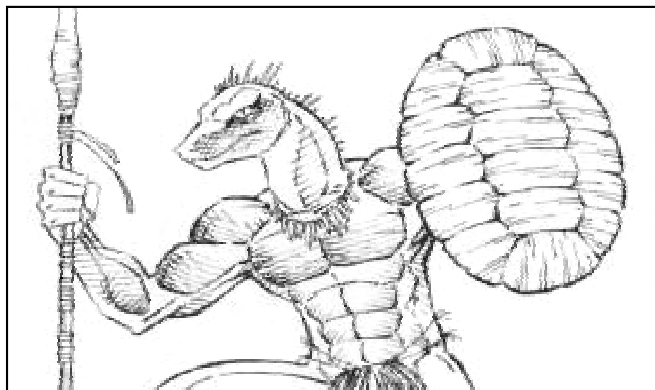
Homem-Escorpião (5 pontos): personagens jogadores podem ser homens-escorpiões. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os homens-escorpiões também possuem Arma Viva, Ataque Especial, Membro Extra, Membros Elásticos, Má Fama.

Arma Viva: um homem-escorpião possui como armas naturais letais suas garras e ferrão na cauda.

Ataque Especial: todos os homens-escorpião podem também fazer um Ataque Especial baseado em Força com a cauda, gastando 2 PMs e atacando com uma FA final igual a F+H+1d+2 (perfuração). Note que, embora seja feito com a cauda, este é um ataque normal — não o ataque adicional que você recebe por ter um Membro Extra. Portanto, usar o Ataque Especial é considerada uma ação completa no turno.

Membro Extra: homens-escorpião têm um ataque extra com a cauda, que ataca com FA=F+1d (perfuração).

Membros Elásticos: a cauda do homem-escorpião pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Má Fama: todos os homens-escorpião têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias/Especializações que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis (exceto Intimidação).

Homem-Lagarto

Homens-lagarto são criaturas de tamanho humano, mas com cabeça, cauda e escamas de lagarto. Suas tribos habitam pântanos, áreas costeiras, cavernas e construções abandonadas.

O surgimento dos homens-lagarto e seus parentes se confunde com a própria origem da vida em Arton — onde, como na Terra, a evolução seguiu rumos parecidos. Dos invertebrados marinhos vieram os peixes, depois anfíbios, e depois répteis — e naquela ocorreria uma divisão dramática na escala evolucionária. Muitos répteis seguiram na mesma direção, crescendo e ganhando o título de dinossauros. Mas um grupo especial de répteis conservou o tamanho menor e características mais avançadas: temperatura constante, dentes especializados, pêlos... Esses "répteis avançados" eram os sinapsídeos, e mais tarde dariam origem aos mamíferos.

Enquanto os dinossauros e dragões dominavam Arton, os sinapsídeos viviam à sua sombra — sempre escondidos, sempre fugindo dos monstros gigantes. Um dia, contudo, algum tipo de cataclisma fulminou quase todos os dinos (os clérigos dizem que essa catástrofe teria sido provocada pelos outros deuses do Panteão para encerrar o domínio de Megalokk sobre o mundo). Apenas depois da extinção dos monstros as outras raças tiveram sua chance — e então surgiram os elfos, anões, humanos, goblins e todos os outros. Ainda existem dinossauros e outros monstros em Arton, mas agora estão restritos a certas regiões remotas — especialmente a ilha de Galrasia e as Montanhas Sanguinárias.

Mas e quanto aos antigos sinapsídeos? Nem todos se tornaram mamíferos; alguns ramos divergiram do tronco principal, dando origem a numerosas raças de povos reptilianos: antropossauros, trogloditas, kobolds e os homens-lagarto comuns.

Predadores cruéis, os homens-lagarto caçam humanos, semi-humanos e quaisquer criaturas como alimento. Como armas eles preferem lanças arremessáveis e clavas. Não usam armaduras ou roupas, mas alguns usam escudos (A+1). Chefes de tribos são maiores e mais fortes (F4, R4). As tribos mais numerosas são encontradas nas Sanguinárias, onde — dizem as lendas — existe até um vasto reino destes monstros.

Homens-Lagarto: F1-3, H1-3, R2-3, A1, PdF1-3

Usar Armas Simples (Medievais): homens-lagarto preferem como armas a lança e a clava, porém alguns utilizam outras armas simples.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): homens lagartos usam escudos como armaduras.

Homens-Lagarto (-1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-lagarto. Esta Vantagem Racial oferece A+1 (até um máximo de A5), Sentidos Especiais (Infravisão), Má Fama e Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Sentidos Especiais: homens-lagarto possuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias/Especializações, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Má Fama: todos os homens-lagarto têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis (exceto Intimidação).

Vulnerabilidade: homens lagarto têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em frio/gelo.

Homem-Morcego

O reino subterrâneo de Doherimm esconde cavernas tão imensas que poderiam abrigar países inteiros. Cada uma pode conter um ecossistema completo, com vastas florestas de fungos que alimentam herbívoros, e que por sua vez alimentam predadores de todos os tipos.

Um dos habitantes desses "submundos" é o homem-morcego — criatura humanóide que evoluiu a partir da raposa-voadora, um tipo de morcego gigante. Tem corpo humano, coberto de pelagem alaranjada, exceto na cabeça e asas — que são marrons. As orelhas e focinho lembram muito mais uma raposa de olhos grandes.

O homem-morcego não se alimenta de sangue, nem é um predador; come apenas frutas e néctar de flores subterrâneas. As mãos, transformadas em asas, não permitem manipular objetos — ele faz isso com a língua muito longa e flexível, que atinge 1m. Ao contrário de outros morcegos, ele consegue caminhar sobre duas pernas. Também pode escalar árvores e paredes rochosas, graças ao grande polegar em forma de garra.

Homens-morcego vivem em grandes colônias de 4d+10 indivíduos. Para espantar intrusos que se aproximam de seu território, eles simplesmente sobrevoam as vítimas de grande altura e deixam cair guano (esterco) sobre elas; é inofensivo, mas pode apagar tochas (o que pode ser evitado com um teste bem-sucedido de Habilidade) e impedir que qualquer outro cheiro seja percebido até que o aventureiro se limpe.

As criaturas só entram em combate quando alguém se aproxima demais do ninho da colônia: realizam vôos rasantes e golpeiam o alvo com as garras dos pés (FA=F+H+1d). Caso sejam derrubados, atacam com o polegar-garra (FA=F+H+1d).

Homens-Morcego: F1-2, H3, R2, A0, PdF0

Homens-Morcego (2 pontos): personagens jogadores podem ser homens-morcego. Esta Vantagem Racial oferece Arma Viva, Levitação, Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Radar), Inculto e Modelo Especial.

Arma Viva: homens-morcego podem ferir de forma letal com suas garras dos pés ou seu polegar-garra.

Levitação: voando, homens-morcego têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Sentidos Especiais: homens-morcego possuem Audição Aguçada e Radar. Ao fazer testes de Perícias/Especializações, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Inculto: homens-morcego se comunicam através de guinchos, e não conseguem falar a língua de outras criaturas. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a ele através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade, Memória Expandida ou Perito.

Modelo Especial: homens-morcego não têm mãos. Eles podem segurar objetos com a língua, mas não podem manuseá-los de forma adequada. Por terem braços transformados em asas, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Nunca podem possuir as Vantagens Adaptador e Usar Armas.

Homem-Serpente

Os homens-serpente são uma raça antiga e traiçoeira, composta por criaturas com torsos humanos, cabeça e a metade inferior do corpo de serpente. Sediados principalmente no Deserto Sem Retorno de Lamnor, eles adoravam o deus Sszzaas e ergueram uma civilização impressionante, com templos e monumentos de pedra. Praticavam a escravidão e faziam incontáveis sacrifícios humanos ao Grande Corruptor.

A extinção veio para eles quando o deus Sszzaas foi destruído, e os outros deuses comandaram uma grande caçada contra todos os seus cultistas. Os homens-serpente foram o primeiro alvo da cruzada; em poucos anos haviam sido totalmente varridos de Arton. Ou assim se acreditava.

Como parte de seu plano para retornar, o Senhor das Víboras ressuscitou seu mais poderoso clérigo — Nekapeth, atual sumo-sacerdote de Sszzaas. Entre seus objetivos, além de restaurar a glória de seu deus, Nekapeth também tenta trazer de volta sua própria raça. Ele já conseguiu ressuscitar magicamente alguns homens-serpente; poucos ainda, mas suficientes para reconstituir a espécie no futuro.

Homens-serpente têm escamas pelo corpo todo, verde-escuras nos costas e membros, verde-amarelado na barriga e pescoço. O rosto é alongado e reptiliano, com olhos grandes separados por uma boca larga e comprida, acompanhando o focinho. Têm olhos amarelos e vítreos, com pupilas em fenda. Não têm pernas; abaixo da cintura seu corpo parece uma cauda de cobra, sobre a qual rastejam.

Todos os homens-serpente têm a capacidade natural de esconder sua real aparência com um disfarce mágico ilusório. Esse disfarce só permite assumir o aspecto de uma única pessoa (humano, elfo, anão...), que eles chamam de sua "máscara". Nekapeth, contudo, pode assumir a aparência de qualquer um.

Homens-serpente podem fazer um ataque por turno

usando uma lança (sua arma tradicional) ou, desarmados, dois ataques por turno com as garras (FA=F+1d – ação completa). Eles também podem realizar, com a boca, dois tipos de ataque; expelir uma enzima ácida (FA=PdF+H+1d, químico) ou veneno paralisante.

Homens-Serpente: F2-3, H3, R3-5, A3-4, PdF0-4

Usar Armas Simples (Medievais): homens-serpente possuem como arma tradicional a lança, mas alguns portam outras armas simples.

Homens-Serpente (1 ponto): personagens jogadores podem ser homens-serpente. Esta Vantagem Racial oferece R+1 (até um máximo de R5), Arma Viva, Paralisia, Má Fama e Modelo Especial.

Arma Viva: tanto o ataque com a enzima ácida quanto as garras de um homem-serpente são armas naturais letais.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=PdF+H+1d), se o homem-serpente vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o homem-serpente gastou (2 PMs para cada rodada).

Má Fama: todos os homens-serpente têm má reputação. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Modelo Especial: homens-serpente têm a metade inferior do corpo de uma grande cobra, portanto não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Também não podem cavalgar nenhum tipo de animal, mesmo quando usam seu disfarce ilusório (esta pode ser uma pista para descobrir um homem-serpente disfarçado).

Homúnculo

O homúnculo é um tipo de golem em miniatura, medindo não mais de 40cm. Eles são usados por magos e clérigos para missões de espionagem, assassinato ou transporte de mensagens. Podem ter aspectos diversos — humanos, fadas, gárgulas, demônios —, mas sempre com asas. E são muito rápidos, extremamente difíceis de apanhar.

Homúnculos seguem quase todas as regras para Construtos. Não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. E não recuperam Pontos de Vida a menos que sejam consertados.

Homúnculos não sabem falar, nem pensar. Apenas seguem as ordens de seu controlador. Os materiais para construí-los são ainda mais raros e estranhos que aqueles necessários para um golem normal — incluindo sangue do próprio mago, e alguns ingredientes que só podem ser obtidos por meios malignos. Nenhum personagem com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade usaria um homúnculo.

Alguns homúnculos possuem uma picada venenosa, que usam para assassinar suas vítimas enquanto dormem. O efeito é similar ao do veneno de cobra. Exige da vítima um teste de Resistência ou será envenenada, começando a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Homúnculo: F0, H6, R1, A0, PdF0

Aceleração: homúnculos recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Arma Viva: sendo irracionais, homúnculos causam dano letal com seus ataques.

Levitação: voando, homúnculos têm velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Horror dos Túmulos

Esta apavorante criatura pode ser facilmente confundida com um esqueleto. Um olhar mais atento revela que os ossos estão cobertos com gosma esverdeada e pulsante. Na verdade o Horror dos Túmulos não é um morto-vivo, como pode parecer à primeira vista, e sim um tipo de invertebrado gelatinoso que usa um esqueleto humano para sustentar sua forma semilíquida.

O monstro faz dois ataques por turno com as garras (ação completa). Cada vez que realiza um ataque bem-sucedido, além de causar dano (FA=F+1d), o Horror deixa um pouco de sua própria substância na vítima. A gosma começa então a dissolver e penetrar na vestimenta, provocando a perda de 1 ponto de Forja (no caso de usar armaduras) a cada dois turnos. Quando a Forja chega a 0, começa a penetrar na pele e se espalhar pela carne, provocando perda de 1 ponto de Armadura por turno e, se a Armadura chegar a 0, começa a causar 1 ponto de dano por turno. Quando os PVs da vítima chegam a zero, ela terá sido reduzida a um esqueleto e transformada em um Horror dos Túmulos. A única forma de deter a ação da substância é com fogo ou dano mágico de qualquer tipo. Livrar-se da gosma consome uma ação completa.

Ataques normais contra a criatura despedaçam seu esqueleto e impedem que continue lutando, mas ela só pode ser totalmente destruída com fogo ou magia. Ataques feitos de mãos vazias contra o Horror também provocam o contágio. A criatura é imune a qualquer forma de veneno, gás ou ataque químico. Costumam atacar em cemitérios, aproveitando sua semelhança com mortos-vivos para

enganar aventureiros; também podem ocorrer nos subterrâneos de Triunphus.

Horror dos Túmulos: F2, H2, R1, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um horror dos túmulos é letal.

Humano

A maioria doa humanos de Arton é descendente de pioneiros, conquistadores, viajantes e refugiados. Como resultado, terras humanas são o lar de uma mistura de tipos de pessoas – fisicamente, culturalmente, religiosamente e politicamente diferentes.

Sua altura pode variar de pouco menos de 1,70 a pouco mais de 1,80 metros, sendo geralmente os homens mais altos que as mulheres. Seu tom de pele pode variar do negro ao pálido. Seu tipo físico varia muito em relação às outras raças comuns.

Humanos possuem uma incrível adaptabilidade e facilidade em aprendizado de coisas novas.

Humano (0 pontos): personagens jogadores podem ser humanos. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Humanos vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece um Especialização gratuita quando o personagem é criado.

Ictiossauro

O ictiossauro é um réptil marinho pré-histórico, comum nos mares à volta de Galrasia. Mede até 2,50m e não se parece com um lagarto ou dinossauro: tem formato muito semelhante ao de um golfinho, mas com cauda vertical. Seus olhos são grandes como pratos, e o couro é cinza-escuro ou negro.

O ictiossauro caça pequenos peixes, águas-vivas e lulas. Tem sentidos tão aguçados quanto os selakos. Podem ser usados como montaria, com testes da Especialização Montaria — mas os testes são sempre Difíceis, porque estes bichos são muito menos inteligentes e cooperativos.

Ictiossauro: F3-5, H1-3, R2-3, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um ictiossauro é letal.

Sentidos Especiais: ictiossauros possuem Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar, e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Incubador

Alguns estudiosos de outros mundos suspeitam da existência do Reino dos Pesadelos, um lugar de onde emana todo o mal existente no universo. Esses mesmos acadêmicos acreditam que certas criaturas vieram dessa região macabra para Arton.

O incubador lembra uma enguia com ossos metálicos expostos, medindo quase dois metros de comprimento. Tem quatro ferrões articulados dispostos à volta da cabeça, feito as pétalas de uma flor. É incrivelmente ágil e vive em pântanos, cemitérios, casas assombradas e outros lugares malditos.

Quando ataca, o incubador primeiro tenta paralisar a vítima com o veneno dos ferrões. Se tiver sorte, a vítima será morta a mordidas (FA=F+H+1d) para alimentar o monstro. Infelizmente, em vez de comer, às vezes o incubador usa um ferrão especial na cauda para penetrar no ventre da vítima (teste de H-1 para acertar e causa 1 ponto de dano) e inserir ali uma larva. Então foge.

O hospedeiro vai carregar o ovo consigo pelas próximas 1d+1 semanas, durante as quais vai sofrer pesadelos terríveis. Após esse período termina a gestação da larva (F1, H3, R0, A1, PdF0), que força passagem através do ventre e mata o hospedeiro de forma horrível.

Poções e magias de cura não conseguem remover a larva. Nenhum poder ou magia pode ser usado diretamente contra ela sem afetar o hospedeiro, ou vice-versa (uma Teleportação, por exemplo, sempre vai transportar a larva juntamente com o portador). A única forma de removê-la sem matar o hospedeiro é com um Desejo.

A larva do incubador não pode se abrigar em Construtos ou Mortos-Vivos.

Incubador: F2, H5, R2, A4, PdF0

Arma Viva: os ataques de um incubador são letais.

Paralisia: ao fazer um ataque paralisante (FA=F+H+1d), se o incubador vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o incubador gastou (em geral ele gasta todos que possui; 10 PMs para 5 rodadas). O incubador quase sempre usa a Paralisia em seu primeiro ataque, para apanhar a vítima Indefesa. Caso este ataque falhe, ele tipicamente tentará fugir.

Kaatar-Niray

Também descoberto recentemente, este demônio por muito pouco não continuou desconhecido. Apenas duas expedições bem-sucedidas (ou seja, que tiveram sobreviventes) mencionam estas criaturas em seus relatórios.

O kaatar-niray ("lâminas demoníacas" em tamuriano antigo) aparenta ser um gigantesco louva-a-deus bípede, medindo cerca de 2,5m de altura e com garras tão afiadas que poderiam rasgar uma armadura completa como se fosse feita de papel! Alguns estudiosos acham que essa criatura é parte de um nível intermediário entre os fil-gikim e os tai-kanatur na hierarquia dos demônios — enquanto outros suspeitam que eles sejam o próximo nível após os fil-gikim. Todavia, devido à falta de um espécime desse demônio para estudos (nenhuma expedição conseguiu realizar capturar um deles), tudo que os estudiosos da Grande Academia Arcana podem fazer até o momento são meras suposições.

Em combate, os Kaatar-niray são criaturas mortais e implacáveis, aliando uma incrível velocidade (apesar de seu tamanho) com suas garras mortais. Realizam três ataques por turno: dois com as garras (FA=F+1d, com efeito vorpal) e um com as enormes mandíbulas (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa. Como se não bastasse, ainda podem voar! Atacando durante um mergulho, recebem um bônus de H+1 em seus ataques. Essas criaturas costumam ser vistas apenas em regiões mais profundas das áreas de Tormenta, a mais de 3 km da fronteira, realizando patrulhas aéreas em bandos de 1d indivíduos.

Kaatar-niray: F3-5, H4, R3-4, A3, PdF0

Arma Viva: um kaatar-niray causa dano letal com suas garras e mandíbulas.

Armadura Extra: o Kaatar-niray tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Levitação: voando, Kaatar-niray têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Kanatur

O nome é formado por antigas palavras tamurianas que significam “homem-formiga-diabo”; a criatura tem a aparência de um homem com cabeça de formiga, imensos olhos verdes, uma pinça espinhosa no lugar da mão direita e garras na esquerda. Pode realizar dois ataques por turno (FA=F+H+1d com a pinça; FA=F+1d com a garra). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa. Tem todas as imunidades naturais de demônios da Tormenta.

Os kanatur costumam ser vistos em bandos de 3d indivíduos, aparentemente patrulhando as fronteiras de uma área de Tormenta. Este parece ser o mais fraco dos demônios; é o único que pode ser ferido com armas normais (todas as outras espécies são vulneráveis apenas a magia e armas mágicas).

Kanatur: F2-3, H2, R2-4, A3, PdF0

Arma Viva: os ataques de um kanatur são letais.

Invulnerabilidade: o kanatur é invulnerável a ácido, veneno, eletricidade e fogo normal.

Armadura Extra: o kanatur tem Armadura duas vezes maior (A6) contra fogo mágico.

Katrak

O peixe-companheiro (ou katrak, como é mais conhecido, pelo barulho constante que produz) é o mais popular animal de estimação entre as raças submarinas. Do tamanho de um gato, inteligente e de cores brilhantes, costuma se afeiçoar facilmente a qualquer pessoa que mostre um mínimo de amizade. Bastam alguns afagos no couro macio e sem escamas para ganhar logo sua confiança.

Katraks podem ser domesticados e treinados tão facilmente quanto cães. São desdentados, totalmente inofensivos (sua FA normal é sempre igual a 0); alimentam-se apenas de microorganismos. Parecem sempre ocupados em brincar, buscando novas e mirabolantes maneiras de divertir seus donos. Além disso, como os papagaios, podem aprender a pronunciar palavras, frases e até canções inteiras. Claro que repetir palavras é bem mais simples que compreendê-las...

Além da divertida companhia, o katrak pode ter outras utilidades. Os machos possuem uma bolsa no ventre, usada para abrigar os ovos (como também ocorre com os cavalos-marinhos); essa bolsa é extremamente elástica, capaz de transportar volume duas vezes maior que o próprio peixe. Uma pessoa pode depositar pequenos objetos ali e recuperá-los sem qualquer dificuldade (quando esticam, as paredes da bolsa ficam transparentes e pode-se ver o que existe no interior). Katraks treinados podem ser usados para transportar mensagens e pequenas cargas na bolsa — mas, levando em conta a enorme facilidade em conquistar a amizade do bicho, confiar a ele mensagens muito importantes ou cargas valiosas não seria inteligente...

Katrak: F0, H1, R0, A0, PdF0

Kill’Bone

Esta estranha espécie de cão selvagem tem uma armadura óssea externa, revestida de espinhos, e uma longa cauda espinhosa. Essa couraça torna o bicho bastante resistente, e bem mais perigoso que um lobo comum. Ele pode atacar normalmente com a mordida (FA=F+H+1d) ou rolar sobre o inimigo com seus espinhos.

Seu nome vem de um antigo dialeto anão, e significa “osso assassino”. O kill’bone é um bicho de estimação popular em Doherimm, onde são usados pelas patrulhas para farejar e atacar invasores. Kill’bones odeiam os trolls, e começam a rosnar furiosamente quando sentem seu cheiro; mais uma razão para que os anões apreciem muito estes bichos.

Em estado selvagem, kill’bones vivem em matilhas que caçam nas cavernas de Doherimm. Eles jamais atacam anões, mas serão agressivos com quaisquer outras criaturas. Podem, contudo, ser amansados com um teste normal de Animais/Empatia.

Kill’bone: F1, H1-2, R1-2, A3, PdF0

Arma Viva: os ataques do kill’bone são letais.

Ataque Especial (Carga): o kill’bone pode gastar 3 Pontos de Magia e vir rolando sobre o inimigo para rasgá-lo com seus espinhos, com FA=F+H+1d+2.

Sentidos Especiais: kill’bones possuem Audição Aguçada, Faro Aguçado e Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir, farejar, ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste de Infravisão.

Kobold

Estes pequenos monstros estão entre as criaturas mais detestadas de Arton. Os maiores inimigos naturais dos centauros, kobolds são pequenas criaturas com corpo humanóide e cara de cachorro.

Um kobold sozinho não é ameaça para ninguém, mas eles sempre atacam em bandos e usando táticas traiçoeiras, armadilhas e emboscadas. Enxergam no escuro, e vivem em subterrâneos e outros lugares onde um centauro nunca poderia entrar. Cada tribo pode ter de 10 a 100 kobolds (a

maior tribo conhecida, com cerca de 200 kobolds, se esconde em um planalto próximo de Malpetrim). Eles se reproduzem através de ovos, que não têm nenhum valor comercial: na verdade, são nojentos!

Embora sejam capazes de formar tribos, fabricar instrumentos e até tenham uma linguagem própria, os kobolds não são considerados "seres inteligentes". A legislação do Reinado destina a eles o mesmo tratamento que aos animais; matar ou molestar kobolds não é ilegal (embora possa ser considerado cruel). Todas as tentativas de educá-los ou mesmo escravizá-los fracassaram; nem mesmo a Aliança Negra dos goblinóides emprega estas pestes.

As tribos maiores costumam ser comandadas por um xamã com poderes mágicos, muitas vezes um clérigo de Megalokk (o deus dos monstros) ou Krig (uma divindade menor dos kobolds).

Guarda Kobold: F0, H0-1, R0-1, A0-1, PdF0-1, Inculto, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais)

Xamã Kobold: F0, H0-1, R1-2, A0-1, PdF0, Clericato, Usar Armas Simples (Medievais), Água 1-2, Terra 1-2, Trevas 1-2

Usar Armas Simples e Comuns (Medievais): kobolds podem ser encontrados portando certas armas, como arcos, lanças, fundas, espadas curtas e outras.

Usar Armaduras Leves (Medievais): kobolds podem ser encontrados usando armaduras leves.

Inculto: guardas kobolds não conseguem falar a língua de outras criaturas (apenas xamãs conseguem). Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a eles através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade, Memória Expandida ou Perito.

Kraken

Se o mundo de Arton abriga monstros enormes, eles são muito maiores em seus mares. Entre as maiores criaturas conhecidas neste mundo está o kraken, uma monstruosa lula-gigante. Alongadas, podem medir de 10 a 100m de comprimento ou mais — elas podem viver milhares de anos e nunca param de crescer. É raro que se aproximem da costa, mas costumam atacar barcos e navios em mar aberto.

Como as lulas normais, o kraken tem dez tentáculos; oito mais curtos e pontiagudos, dois mais longos (10 a 60m) e achatados nas extremidades. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do kraken é tratado como um inimigo separado. A criatura normalmente tenta segurar a vítima com um ou mais tentáculos e arrastá-la na direção de seu bico.

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (exemplo: se o kraken tem R6, um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afeta os PVs normais do kraken; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais (que normalmente ficam embaixo d'água, fora de alcance, enquanto o monstro ataca).

Kraken: F5-7, H3-5, R6-10, A4-6, PdF0

Membros Elásticos: os tentáculos do kraken podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m (ou 50m no caso dos dois tentáculos mais longos), sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um kraken pode viver fora d'água, arrastando-se pesadamente, durante até seis a dez dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Krakens recebem H+1 (ficando com H4-6) para fugas e perseguições na água.

Arma Viva: o ataque de um kraken é considerado letal.

Senhor das Profundezas: a criatura conhecida como Senhor das Profundezas não é um kraken comum — conta-se que é um demônio, um semideus ou mesmo uma divindade ancestral. Este monstruoso ser vive no Abismo e jamais foi visto por olhos humanos. Mesmo as criaturas submarinas desconhecem sua aparência. Apenas os tentáculos do Senhor costumam ser vistos emergindo do abismo; eles atingem muitos quilômetros de comprimento, podendo até mesmo alcançar a superfície para destruir os maiores navios de Arton.

Provavelmente o Senhor das Profundezas é tão antigo quando os dragões mais velhos do mundo; e talvez ainda mais poderoso. A verdadeira extensão de suas habilidades mágicas e psíquicas é desconhecida, mas, quando o Senhor deseja alguma coisa, ela logo se torna real. Ninguém faz idéia das motivações desta criatura, mas ela é terrivelmente temida pelas nereidas abissais.

O Senhor das Profundezas tem F7, H9, R16, A8, PdF0, Anfíbio, Animais, Arma Viva, Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Telepatia, Manipulação, Água 10, Ar 4, Luz 6, Terra 6, Trevas 12.

Kronossauro

Este perigoso réptil marinho existe, felizmente, apenas próximo à costa de Galrasia. Lembra um imenso lagarto, medindo entre 10 e 15m de comprimento, com quatro grandes nadadeiras em vez de patas. Alimenta-se de peixes, lulas, conchas e qualquer outra criatura de tamanho humano ou menor.

O kronossauro pode usar as nadadeiras como patas para se arrastar em terra (onde tem H0), mas fará isso apenas em casos especiais, como para escapar de um

predador mais perigoso ou para alcançar uma presa encurralada.

Kronossauro: F6, H3, R4, A2, PdF0

Arma Viva: em situações de combate, os ataques do kronossauro são considerados letais.

Sentidos Especiais: um kronossauro possui Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ambiente Especial: um kronossauro pode viver fora d'água, arrastando-se com auxílio das nadadeiras, durante até quatro dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Kronossauros recebem H+1 (ficando com H4) para fugas e perseguições na água.

Lamia

Lamias são criaturas quase sempre maléficas, que se utilizam de ilusões para emboscar e matar viajantes do deserto. Tais monstruosidades têm o torso de uma linda mulher humana, e a metade inferior de um animal quadrúpede — geralmente um leão, mas também existem lamias meio lobo, chacal ou cabra. Não costumam usar qualquer tipo de roupa, mas é comum encontrá-las portando jóias e armas ornamentadas.

Em algumas regiões, como o Deserto da Perdição, lamias são consideradas demônios que bebem o sangue e devoram a carne dos homens. Elas também podem também atrair homens de boa aparência para acasalar, e depois devorá-los. Não existem lamias machos.

O aspecto mais perigoso das lamias é a sua grande habilidade com magia ilusória. Todas elas possuem Focus +1 em Luz e Ar, e podem lançar todas as magias ilusórias (Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total) e Invisibilidade gastando -1 Ponto de Magia que o custo normal. Portanto, podem lançar estas mesmas magias com Focus 1 sem pagar Pontos de Magia.

Este poder NÃO é cumulativo com o kit Ilusionista (Super Manual do Aventureiro), que permite lançar suas Magias Iniciais gastando apenas 1 PM. Uma lamia ilusionista, ao lançar magias de Ilusão e Invisibilidade com Focus 1, não gasta nenhum PM; para estas magias com Focus 2 ou mais, gasta sempre 1 PM.

Lamia (4 pontos): personagens jogadores podem ser lamias. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todas as lamias também possuem Ar+1, Luz+1, Resistência à Magia, Forma Alternativa e Má Fama.

Resistência à Magia: lamias recebem um bônus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Forma Alternativa: lamias podem mudar para uma Forma Alternativa humana, com as mesmas Características, Vantagens e Desvantagens (exceto habilidades de Centauro). Nesta forma, a menos que sua verdadeira identidade seja conhecida, não sofrem os efeitos de sua Má Fama.

Má Fama: como feras matadoras de homens, todas também possuem Má Fama — sendo muito difícil que consigam ser bem-sucedidas como aventureiras, ainda que não seja impossível. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre consideradas Tarefas Difíceis (exceto Intimidação).

Leão-de-Keenn

Este monstro lembra um leão imenso, medindo quase 4m de comprimento, com longos espinhos no dorso. Sua pele é vermelha e brilhante, de aparência líquida, como se estivesse sempre ensangüentada. Não tem olhos ou ouvidos visíveis, ainda que pareça capaz de ver e ouvir muito bem. A cabeça é ocupada quase que apenas pela bocarra pavorosa, repleta de dentes brancos e brilhantes como as estrelas.

O leão-de-keenn tem enorme força e resistência, não respira e nunca precisa de água — mas caça todas as formas de vida com o mesmo apetite. Ao que parece, seu sistema digestivo consegue liberar a energia da quebra dos átomos e usá-la para alimentar o organismo: com isso o leão pode comer QUALQUER material. Apenas sua ferocidade e desejo de matança fazem com que prefira presas vivas.

O leão-de-keenn faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d). Ao realizar mais de um ataque no turno, será considerada uma ação completa. Ele também pode apavorar suas vítimas com um rugido mágico. Ele funciona como a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs. Habita as Montanhas Sanguinárias.

Leão-de-Keenn: F3, H3, R3, A4, PdF0

Arma Viva: os ataques de um leão-de-Keen são letais.

Lesma-Carnívora

Estes grandes moluscos predadores lembram imensas lesmas-do-mar, belos e multicoloridos. As menores têm o tamanho de um crocodilo, enquanto as maiores são grandes como elefantes, pesando entre 100kg e três toneladas.

Lesmas-carnívoras adotam uma técnica de caça complexa: quando atingem a idade adulta, procuram um lugar que acham adequado — floresta, clareira ou qualquer outro terreno abrigado do sol forte — e cavam um pequeno fosso. Enchem essa cavidade com uma substância transparente, densa e viscosa. Esse muco é inofensivo, não venenoso, mas fortemente aromático; seu odor se espalha por quilômetros. A química do aroma atinge os centros de prazer no cérebro da vítima, provocando uma atração quase irresistível (o efeito é igual à magia Canto da Sereia).

Assim que uma vítima se aproxima e entra na lagoa de muco, a lesma-carnívora emerge e ataca. Faz isso através de uma rádula (o órgão de alimentação das lesmas e

caramujos) modificada, um longo tentáculo equipado com espinhos na ponta. Esse tentáculo tem grande alcance e pode ser disparado como um arpão (FA=F+H5+1d). Qualquer vítima que tenha sofrido dano fica presa pelo arpão, ficando Indefesa, sofrendo dano igual à Força da criatura por turno, e sendo lentamente arrastada na direção da boca (1 metro/turno), a menos que vença um teste de Força (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Uma vez no interior da boca, a vítima sofre dano de FA=F+1d até a morte.

Devido ao muco viscoso, lutar no interior da lagoa impõe um redutor de H-1 em qualquer ataque ou manobra. O tentáculo tem A1 será amputado se sofrer 5 pontos de dano ou mais (esse dano não é descontado dos Pontos de Vida da criatura). Caso perca o tentáculo ou metade de seus PVs, a lesma mergulha para tentar fugir.

Lesma-Carnívora: F2-4, H1/5, R4, A1, PdF0

Arma Viva: uma vez no interior da boca de uma lesma-carnívora, a vítima passa a sofrer dano letal.

Membros Elásticos: a rádula da lesma pode alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m (ou 50m no caso dos dois tentáculos mais longos), sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Licantropos

Os licantropos, ou homens-fera, são humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Eles existem em muitos tamanhos, formas e tipos — são tantos que chega a ser difícil identificar todos. Na verdade, qualquer humano que apresente um ou mais traços bestiais será considerado um licantropo.

Existem incontáveis teorias sobre a natureza da licantropia e suas formas de contágio. Apenas em uma coisa todas concordam: a licantropia é uma bênção (ou uma maldição, segundo a maioria) oferecida aos seres humanos (ou outras raças similares, como elfos e meio-elfos) por Tenebra, a Deusa das Trevas. Ela pode se apresentar desde o nascimento (neste caso, diz-se que a criança foi tocada por Tenebra ainda no útero) ou ser contraída em algum momento da vida, como se fosse uma doença.

O licantropo mais temido é aquele que, em noites de lua cheia, se transforma em uma fera assassina e incontrolável; mas nem todos são assim. Muitos deles podem manter o controle de suas ações na forma de fera, ou mesmo controlar essa mudança de forma voluntária. Na verdade, a grande maioria dos licantropos nem ao menos é capaz de nenhum tipo de transformação.

Seguindo esses critérios, os licantropos artonianos podem ser classificados em três grandes grupos:

Animais: são aqueles que não podem se transformar, mas têm alguns traços animalescos: em geral olhos, orelhas, focinho, pelagem e/ou cauda. Muitos são humanos com cabeça e cauda de animal. Apesar de sua aparência, estes licantropos não possuem Aparência Monstruosa; e chegam a ser muito comuns em território do Reinado, trabalhando como camponeses, artesãos, soldados e até aventureiros.

Bestiais: são aqueles que conseguem mudar para uma forma monstruosa, lembrando uma versão demoníaca de algum animal natural — lobo, javali, urso, leão, tigre, rato... quase sempre mamíferos. Na forma de fera, possuem Características que variam dependendo da espécie, Aparência Monstruosa e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata. A transformação em fera não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade.

Alguns exemplos para transformações descontroladas:

• Fúria: uma forma especial da Desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

• Lua Cheia: clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retoma ao normal quando vê o sol.

• Perto da Morte: você se transforma em fera apenas quando está Perto da Morte.

• Presença Vampírica: você se transforma quando há um Vampiro próximo (a menos de 10 metros) e também sofre os efeitos normais da Desvantagem Fúria.

• Protegido: você tem um Protegido Indefeso, e se transforma apenas quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre redutor de Habilidade (mas também não ganha pontos pela Desvantagem).

Em todos casos, a transformação leva um turno.

A aparência e hábitos dos Licantropos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

Estes licantropos raramente conseguem viver em sociedade, preferindo uma vida errante.

Ferais: são iguais aos Bestiais, mas nunca podem evitar a transformação quando as condições aparecem e, quando ela acontece, não têm nenhum controle de suas ações. Nesta forma não entendem a língua humana e não reconhecem seus amigos ou pessoas amadas. São totalmente dominados pelo desejo de caçar e matar — na verdade, eles não voltam à forma humana até que tenham cometido um assassinato. Ferais costumam espreitar pequenas aldeias e fazendas, ou mesmo viver secretamente entre os humanos até que sua maldição se manifeste outra vez.

Os três tipos podem se apresentar desde o nascimento, ou então se manifestar na adolescência, por razões que apenas Tenebra conhece. Em Arton a licantropia genética é rara: um filho de pais licantropos não será necessariamente como eles.

Licantropos (exceto do tipo Animais) também possuem um ódio mortal de Vampiros, e recebem um bônus de H+1 quando lutam contra estas criaturas.

O tipo Feral é o único que pode ser transmitido para

outras pessoas: caso uma criatura (apenas humanos, elfos e meio-elfos) tenha seus PVs reduzidos à 0 por um licantropo, deverá passar em um teste de R+2 para não contrair a maldição. Se falhar, vai se tornar também um licantropo Feral.

Licantropo (variável): licantropos Animais e Ferais (mas não os Bestiais) pode ser personagens jogadores. Para os Ferais, esta Vantagem Racial segue as regras normais para Licantropos vistas no Super Manual 3D&T: recebem o bônus de Habilidade contra Vampiros, Faro Aguçado, Infravisão, Arma Viva, Aparência Monstruosa e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata. Além disso, cada espécie de Licantropo Feral possui um custo em pontos diferenciado e, além das características já mencionadas, recebem outras em particular (somente na forma de fera):

Homem-Javali (1 ponto): recebem F+1 e R+1.
Homem-Lobo (2 pontos): recebem F+1, H+1 e R+1.
Homem-Rato (1 ponto): recebem H+1 e R+1.
Homem-Tigre (2 pontos): recebem F+1, H+1 e R+1.
Homem-Urso (3 pontos): recebem F+2, H+1 e R+1.

Para os Licantropos Animais, a Vantagem Racial custa 0 pontos e oferece apenas um Sentido Especial à escolha do jogador, mas que de alguma forma tenha ligação com sua aparência animal (por exemplo, Audição ou Faro Aguçado para um lobo).

Lich

Embora não seja o mais conhecido, o lich é provavelmente o mais poderoso tipo de morto-vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo (geralmente de Tenebra ou Ragnar) ou mago necromante que conseguiu se transformar em morto-vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos.

Nem todos os liches são maus, mas a maioria é! Como qualquer mago necromante ou clérigo da morte, eles não conseguem ver muito valor em seres viventes — e não hesitam em sacrificá-los durante sua busca por mais poder mágico, seu único grande objetivo. Logicamente, isso leva aventureiros a tentar destruí-los para acabar com seus experimentos malignos.

Tornar-se um lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando a magia se completa, a alma fica presa do objeto; e o mago ou clérigo se torna um morto-vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pelos próprios liches — que, é claro, não se interessam em divulgá-la! Normalmente, antes de se tornar lich, um necromante ou clérigo da morte deve primeiro derrotar outro lich e arrancar dele o segredo.

Além das imunidades normais dos mortos-vivos, liches podem sofrer dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles também podem realizar todas as magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Magia... e eles conhecem MUITAS magias! Um lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um lich sempre vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.

Liches são totalmente imunes a Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Lich: F3-5, H3-6, R4-6, A3-6, PdF3-5

Magias: Trevas 8-14, outros 6-12. Liches não gastam Pontos de Magia para lançar magias (seus PMs são utilizados apenas para manobras especiais).

Imortal: quando destruído, um lich vai se recompor em alguns dias ou semanas. Um lich só pode ser totalmente eliminado com a destruição do amuleto que abriga sua alma.

Invulnerabilidade: um lich é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Resistência à Magia: liches recebem um bônus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Lobo-das-Cavernas

Este ancestral pré-histórico do lobo ainda pode ser encontrado em numerosas regiões de Arton, especialmente Galrasia. Têm pelagem cinza-azulada, olhos vermelhos e uma fila dorsal de placas ósseas cortantes, que muitos povos tribais usam para fabricar lanças. Para os lobos, elas não servem como arma: estudiosos acreditam que elas são apenas atrativos sexuais (apenas machos as possuem). Lobos-das-cavernas formam haréns com um macho no comando de até 2d+2 fêmeas.

Os goblins costumam capturar filhotes destes lobos e treiná-los como montarias. Apenas as fêmeas podem ser cavalgadas (a crista cortante dos machos tornaria essa tarefa um tanto dolorida), mas os machos também podem ser treinados para guarda e ataque. Na verdade, a Favela dos Goblins em Valkaria costuma abrigar algumas destas feras em lugares secretos: a guarda da cidade realiza expedições regulares para encontrar e exterminar os bichos, mas nunca conseguiu acabar com todos eles.

Lobo-das-Cavernas: F1, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um lobo-das-cavernas é letal.

Sentidos Especiais: lobos-das-cavernas possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Mago-Fantasma

A busca pelos segredos da magia pode consumir vidas inteiras de homens determinados ou obcecados. Infelizmente, em alguns casos, esses homens perdem a vida antes de atingir seu objetivo. Quando isso acontece é possível que se transformem em um tipo raro e perigoso de morto-vivo...

O mago-fantasma foi, em vida, um profundo e devotado estudioso das artes arcanas. Ao morrer, sua alma não encontrou o caminho para o Mundo dos Mortos — sua vontade de desvendar os segredos da magia foi mais forte. Agora ele vaga pelo mundo como um espectro perturbado, atraído por qualquer forma de magia e devorando-a, assim como um zumbi sempre faminto por carne viva...

O mago-fantasma tem, basicamente, os mesmos poderes e habilidades de um fantasma comum — mas com uma diferença importante: ele pode ser ferido APENAS com ataques e armas não-mágicas. Qualquer forma de magia lançada contra um mago-fantasma será totalmente absorvida, sem surtir efeito.

Um mago-fantasma atacará um grupo apenas se houver entre eles um mago (ou seja, qualquer personagem com Focus) ou alguém portando um objeto mágico. Um ataque bem-sucedido do mago-fantasma exige da vítima um teste de Resistência; se falhar, ela terá um nível de Focus drenado permanentemente — ou terá um de seus itens afetados. O mago não consegue provocar nenhum outro tipo de dano.

Qualquer arma ou item mágico que o fantasma tocar (ou tocá-lo) perderá seu poder mágico para sempre (no caso de grandes artefatos, o poder retorna 1d dias depois). Para drenar um item transportado por um aventureiro, ele precisa apenas de um ataque normal (vencendo sua FD). Absorver essas energias não fortalece o fantasma, mas mesmo assim ele não desiste da perseguição.

Quando destruído, da mesma forma que um fantasma, o mago-fantasma ressurge mais tarde no local onde morreu. A única forma de destruí-lo permanentemente é com um Cancelamento de Magia; essa mágica, a única capaz de afetá-lo, provoca nele 1 ponto de dano para cada nível de Focus do invocador. O mago será eliminado apenas se o golpe final (ou seja, seu último Ponto de Vida) foi realizado com um Cancelamento de Magia.

O mago-fantasma não possui o poder de Possessão e nem a aura mágica de medo dos outros fantasmas.

Mago-Fantasma: F0, H0-4, R2-5, A0-4, PdF0

Arma Viva: magos-fantasma podem realizar ataques físicos mesmo não possuindo um corpo físico: elas fazem isso por força de vontade, tornando seus ataques desarmados letais.

Morto-Vivo: magos-fantasma são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Imortal: um mago-fantasma nunca pode ser completamente destruído, e sempre retornará caso isso aconteça.

Invisibilidade: magos-fantasma podem se manter invisíveis por quanto tempo quiserem. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada para cada ponto de Habilidade.

Invulnerabilidade: um mago-fantasma é invulnerável a todas as magias, armas mágicas e ataques mágicos.

Levitação: um mago-fantasma pode voar com velocidade normal e máxima definidas por sua H e R.

Devoção: um mago-fantasma está preso a uma missão ou maldição de algum tipo, como assombrar uma casa, proteger um túmulo ou perseguir uma família. Ele sofre um redutor de -1 em todas as suas Características quando faz algo que se desvia dessa missão.

Manotauro

O manotauro combina as características de um centauro clássico e um minotauro; ele tem cabeça de touro, torso humano e corpo de cavalo.

Em geral são maiores, mais fortes e musculosos que os centauros comuns. Como indivíduos, quase sempre se tornam guerreiros. Em bandos, formam tribos ou bandos errantes que atacam e destroem povoados de outras raças. Tendem a ser truculentos e fanfarrões, mas muitos aprendem a conviver com outras criaturas para formar grupos de aventureiros, ou mesmo adotar outras carreiras em sociedades humanas. O reino de Tapista abriga alguns manotauros, que gozam de alto status como guerreiros.

Manotauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser manotauros. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os manotauros possuem F+1 e R+1 (até F5 e R5 para um personagem recém-criado). Eles também possuem a acrofobia dos Centauros comuns (como parte do conjunto, sem receber pontos e sem poder recomprar a Fobia) e seguem o Código de Honra do Combate.

Manta

Estas criaturas parecem um misto de humanos, lagartos e arraias-gigantes. São na verdade descendentes de mamíferos parecidos com o leão-marinho.

Os mantas não têm mãos; seus braços são transformados em imensas barbatanas, incapazes de qualquer outra coisa exceto nadar. Eles contornam parte desse problema através de uma associação simbiótica com as rêmoras — um pequeno peixe com uma ventosa no alto da cabeça. A rêmora usa sua ventosa para grudar no corpo de um manta e, assim, ser transportada pelo oceano sem fazer muita força. Em troca, rêmoras que estejam por perto do manta recebem comandos telepáticos para apanhar ou manipular objetos. Rêmoras têm F0, (F1 na ventosa), H1, R0, A0, PdF0 e não causam qualquer dano.

Os mantas podem saltar fora d'água e usar as barbatanas para planar por curtas distâncias. Para isso precisam ganhar velocidade a nado e saltar.

Mantas não constroem instrumentos, não têm cultura, tecnologia ou civilização; apenas nadam livremente no oceano artoniano e no Rio dos Deuses, em pequenos grupos, como as baleias. Todos possuem um medo terrível de armas.

Mantas têm sérias deficiências físicas, mas são bastante inteligentes. Têm grande curiosidade sobre habitantes da terra firme. São também telepatas naturais. Podem aprender magia, mas serão capazes de usar APENAS magias que possuam Telepatia como exigência.

Manta (0 pontos): mantas podem ser personagens jogadores. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Anfíbios vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo

d'água; até 1 dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/fogo). Mantas também possuem Telepatia, Levitação, Código de Honra, Insano (Fobia) e Modelo Especial.

Telepatia: mantas podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, um manta gasta 1 PM para cada utilização.

Levitação: um manta não pode realmente voar, apenas planar ligeiramente, sempre com H1, mesmo que tenham Habilidade mais alta.

Código de Honra de Área: mais uma incapacidade física que um Código e Honra, mantas não podem lutar em terra firme.

Insano: todos os mantas têm como Fobia de armas (apenas armas manufaturadas; não é válido para armas naturais, como garras e presas). Caso seja ameaçado com uma arma, o manta deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Modelo Especial: mantas não têm mãos. Só podem segurar objetos com auxílio das rêmoras (apenas embaixo d'água, obviamente). Por terem braços transformados em nadadeiras, também não podem usar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos. Nunca podem possuir Adaptador, nem tipos de dano baseados no uso de armas.

Mantícora

Entre os magos loucos que apreciavam fabricar quimeras, existiu um que seguia sempre uma mesma fórmula: monstros têm corpos de leão, asas coriáceas de morcego, cauda de escorpião e uma face humana (geralmente de um homem velho) em meio à juba. Este tipo de quimera, a mantícora, foi fabricada em quantidade tão grande que conseguiu se reproduzir e migrar para regiões diversas de Arton.

Mantícoras odeiam todas as criaturas vivas, e matam por simples prazer. Costumam fazer seus covis próximos de pequenas aldeias e povoados, prontas para emboscar aqueles que se afastam sozinhos.

Podem fazer até três ataques por turno, com as duas garras (FA=F+1d) e o ferrão venenoso na cauda (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. O ferrão, quando causa dano, exige da vítima um teste de Resistência. É um veneno forte: falha resulta em mais 2d+4 pontos de dano, que ignora a Força de Defesa.

Talvez por ser parte escorpião, uma mantícora nunca se deixa capturar com vida; quando encurralada ou impossibilitada de vencer, usa o próprio ferrão para se suicidar. Por esse motivo, capturar uma mantícora viva é uma missão extremamente difícil — mas os preços por uma criatura dessas são incalculáveis!

Mantícora: F2-3, H4-6, R3-4, A3, PdF0

Arma Viva: uma mantícora pode atacar de forma letal com suas armas naturais.

Levitação: voando, mantícoras têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Código de Honra da Derrota: uma mantícora nunca se deixa capturar com vida e nunca aceita a derrota, mesmo quando vencida em combate desleal. Caso fique Perto da Morte, ela fará um ataque com a cauda contra si mesma (e será considerada Indefesa), falhando automaticamente em seu teste de Resistência contra o veneno.

Mastim de Thyatis

Este animal mágico lembra um grande cão negro com brilhantes olhos vermelhos e chamas emanando da bocarra. Muito feroz, ataca qualquer criatura que entre em seu território — que ele geralmente estabelece em lugares quentes, como lagos e cavernas vulcânicas. Mastins de Thyatis caçam em bandos de 2d-2 cães.

O mastim pode atacar uma vez por turno com sua mordida terrível (FA=F+H+1d). Ele também possui o mesmo sopro de fogo do dragão vermelho: uma Esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. O primeiro ataque do mastim será tipicamente feito com o sopro, que só pode ser usado outra vez após 1d turnos.

Mastim de Thyatis: F3-5, H2-3, R3-4, A2-3, PdF4-6

Arma Viva: o ataque de um mastim de thyatis é letal.

Invulnerabilidade: o mastim de Thyatis não sofre dano por ataques baseados em calor/fogo.

Sentidos Especiais: mastins de Thyatis possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Tiro Múltiplo: usando seu Tiro Múltiplo, um mastim pode fazer vários ataques no mesmo turno com seu sopro; ele movimenta a cabeça enquanto emite uma rajada contínua. O mastim precisa gastar 2 PMs para cada alvo, incluindo o primeiro (ele tipicamente gastará todos que puder no início da luta), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Vulnerabilidade: o mastim de Thyatis tem Armadura 1 contra ataques baseados em frio/gelo.

Mastim de Megalon

A criação destes cães imensos é atribuída a Megalon, um antigo e conhecido sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Apenas uma de suas muitas tentativas de espalhar sobre a Arton monstros cada vez maiores e mais terríveis.

Estes cães imensos medem até 10m de comprimento e 2m de altura na cernelha (base do pescoço). Apesar do tamanho, comportam-se como cães normais. Em estado selvagem, existem em matilhas de 1d+1 indivíduos nas Montanhas Sanguinárias. Domesticados, são bastante utilizados como bestas de carga e de ataque nos exércitos de Tapista, o Reino dos Minotauros.

O típico mastim de megalon é negro, de focinho curto e orelhas caídas, lembrando um cão do tipo molossóide (buldogue, rottweiler, boxer, fila...). Mas também existem raças aparentadas aos lupóides (pastor alemão, collie, dobermann...) e, nas Montanhas Uivantes, ao cão-esquimó (husky siberiano, malamute do alaska...).

Mastim de Megalon: F5-7, H2-3, R5-7, A0-2, PdF0

Arma Viva: o ataque de um mastim de megalon é letal.

Sentidos Especiais: mastins de Megalon possuem Audição Aguçada e Faro Aguçado. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ouvir ou farejar, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Medusa

A raça mágica das medusas é composta por mulheres de aparência extremamente sensual, mas com centenas de serpentes venenosas no lugar dos cabelos. Elas acasalam com humanos, elfos e meio-elfos, e têm por hábito matar o parceiro após o ato. O bebê, caso seja menino, vai pertencer sempre à raça do pai (e provavelmente será sacrificado); mas, quando menina, será uma nova medusa.

Uma medusa dispõe de três formas básicas de ataque. Quando luta corpo-a-corpo, as serpentes que formam sua cabeleira podem fazer até 4 ataques por turno (contra um mesmo alvo ou alvos diferentes). Cada ataque tem FA=F+1d (ação completa) e, se causar dano, obriga a vítima a fazer um teste de Resistência+1; falha resulta em 1d pontos de dano extra por veneno, que ignora a FD.

A segunda forma de ataque favorita das medusas é o arco e flecha; todas são exímias arqueiras, capazes de disparos que fazem inveja aos elfos mais habilidosos. Seu elevado Poder de Fogo e a capacidade de Tiro Múltiplo refletem essa perícia.

O terceiro e mais temido ataque é o poder das medusas de transformar criaturas em pedra. Esse poder é idêntico à magia Petrificação, mas apenas por contato visual — e a vítima faz um teste de R-1 para resistir. Ao contrário da magia, esse poder não consome Pontos de Magia da medusa. Funciona apenas com criaturas vivas. Para evitar a petrificação, o oponente deve lutar de olhos fechados (H-1 para ataques corporais, H-3 para ataques à distância e Esquivas). Criaturas cegas são imunes a esse poder.

Quase todas as medusas são monstros cruéis, que têm como único prazer colecionar vítimas petrificadas em seus jardins. Mas existem algumas raras exceções — como Zentura, a bondosa e famosa escultora residente em Vectora.

Medusa: F0-1, H1-3, R2-4, A0-2, PdF4-6

Arma Viva: o veneno das serpentes de uma medusa causa dano letal.

Tiro Múltiplo: habilidosa no uso do arco e flecha, uma medusa pode fazer vários ataques no mesmo turno. Ela precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Usar Armas Comuns (Medievais): medusas preferem arcos para ataques à distância.

Meduzóide

Uma criatura inteligente e diabólica, de aparência meio água-viva e meio humanóide: tem cabeça semi-esférica e segmentada, lembrando uma abóbora, e um torso humanóide com dois braços. O corpo é transparente, deixando visíveis os órgãos internos. Quatro longos tentáculos pendem onde deveriam estar as pernas.

Meduzóides atraem as vítimas com poderes telepáticos. Geralmente usam sua camuflagem natural para ficar escondidos, procurando dominar a vítima à distância, até que seja seguro atacar. Meduzóides possuem o mesmo veneno e transparência de uma água-viva normal. São solitários, mas às vezes podem atacar em pequenos grupos de 1d-1 indivíduos.

Meduzóide: F0, H1, R0, A0, PdF0

Arma Viva: os tentáculos de um meduzóide são armas naturais letais.

Ataque Especial (Paralisante): ao fazer um ataque paralisante (FA=F+H+1d+2), se o meduzóide vence a FD da vítima, esta não sofre dano — mas deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o meduzóide gastou (em geral, além de 2 PMs para o próprio Ataque Especial, ele gasta mais 6 PMs para 3 rodadas). Em geral o meduzóide só recorre a isso quando seus poderes mentais falham. Ele então usará a Paralisia em seu primeiro ataque, enquanto está invisível, para apanhar a vítima Indefesa e depois acabar com ela com seus ataques venenosos normais. Caso este ataque também falhe, tipicamente tentará fugir.

Invisibilidade: com seus corpos transparentes e gelatinosos de água-viva, é muito difícil ver estas criaturas na água. Quando entram em combate, podem continuar invisíveis durante uma rodada.

Magias: meduzóides sabem lançar certas magias mentais (O Amor de Raviollius, Canto da Sereia, Desmaio, Pânico e Sono) como se fossem habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia. Ele pode lançar estas magias enquanto está invisível, sem entrar em combate e perder sua invisibilidade.

Pontos de Magia Extras x2: um meduzóide tem PMs equivalentes a R+4, ou seja, R4x5=20 PMs. Em geral emprega estes pontos para ativar sua Invisibilidade, Ataque Especial ou Telepatia.

Telepatia: meduzóides podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, gasta 1 PM para cada utilização.

Ambiente Especial: como possui R0, um meduzóide não pode ficar nem um dia fora de seu ambiente. O monstro perde seu único PV e morre após alguns momentos fora d'água. Meduzóides recebem H+1 (ficando com H2) para fugas e perseguições na água.

Megadásipo

Megadásipos são grandes tatus que possuem alguns aspectos humanóides, como o tronco (às vezes) ereto, e membros que podem ser chamados de "braços". Eles poderiam ser chamados também de homens-tatu, mas não demonstram nenhuma inteligência.

Carnívoras, essas criaturas atacam com enormes garras escavadoras (se elas quebram pedras, imaginem o que fazem com uma pobre vítima!) até a morte da vítima, e então começar a comer. Fazem dois ataques por rodada com FA=F+1d (ação completa). São praticamente cegos, guiando-se por sons, vibrações e cheiros — e por isso não são afetados por magias que envolvem visão ou escuridão, especialmente ilusões.

Quando muito ferido, um megadásipo se fecha em sua carapaça dura (nesta posição ele tem Armadura 6) e tenta fugir rolando. Se alguém tenta ficar no caminho, é atropelado.

Megadásipo: F4, H2, R5, A3/6, PdF0

Arma Viva: as armas naturais do megadásipo são consideradas letais.

Armadura Extra: megadásipos têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em Força ou PdF.

Ataque Especial (Carga): quando muito ferido, um megadásipo pode gastar 3 PMs e realizar um ataque em carga que consiste em fugir rolando. Se alguém tenta ficar no caminho, sofrerá o dano pelo Ataque Especial.

Sentidos Especiais: megadásipos possuem Faro Aguçado e Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Megalontes

Em tempos ancestrais, quando não existiam humanos e Arton era dominada por monstros gigantes (como dragões e dinossauros), existiu um poderoso clérigo de Megalokk, o Deus dos Monstros. Ele foi Megalon, e seu poder era tamanho que podia aumentar o tamanho de criaturas normais para transformá-las em feras gigantescas.

O próprio Megalon está desaparecido há milênios, e nunca houve nenhum outro clérigo de Megalokk tão poderoso quanto ele para repetir seus feitos. Mas alguns dos monstros titânicos que ele criou ainda existem, ocultos em locais remotos de Arton. Eles são chamados megalontes.

Megalontes são versões gigantes de certos animais comuns: lagartos, serpentes, insetos — todos maiores que um palácio, medindo em média 50m de altura. Eles são também monstruosos, com uma aparência mais grotesca que sua versão normal, e sempre muito mais ferozes.

Besouro-Megalonte: F10-20, H2, R20-30, A10-20, PdF10 (químico), Arma Viva. Em Poder de Gigante, estes números equivalem a F1-2, R2-3, A1-2, PdF1.

Lagarto-Megalonte: F20-30, H2, R20-40, A10-30, PdF0, Arma Viva. Em Poder de Gigante, F2-3, R2-4, A1-3, PdF0.

Lobo-Megalonte: F10-30, H2-3, R20-40, A10-20, PdF0, Arma Viva, Sentidos Especiais (Audição, Faro Aguçados). Em Poder de Gigante, F1-3, R2-4, A1-2, PdF0.

Sapo-Megalonte: F10-20, H1/4, R40-50, A20-40, PdF0, Arma Viva, Membros Elásticos (a língua; H4, alcance de 100m). Em Poder de Gigante, F1-2, R4-5, A2-4, PdF0.

Meio-Dragão

Dragões adultos podem se transformar em humanos, elfos e outras raças. Dragões também podem se apaixonar por membros dessas raças.

Meio-dragões são resultado da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível para qualquer um identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão artoniano nunca desenvolve asas, escamas ou coisa assim. Sua aparência é totalmente normal, até mesmo muito atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá habilidades muito acima da média e uma grande afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão.

A única coisa realmente marcante é que o meio-dragão herda do pai um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para meio-dragões brancos; químico ou trevas para meio-dragões negros, e assim por diante. Então, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem sofrer nada, é possível que seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...

Meio-Dragão (10 pontos): personagens jogadores podem ser meio-dragões. Esta Vantagem Racial oferece +1 em todas as Características (até um máximo de 5), Arcano e uma Invulnerabilidade (calor/fogo, frio/gelo, luz, eletricidade, som/vento ou químico).

Meio-Elfo

Um Meio-Elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos Elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e viver duas vezes mais que os seres humanos.

Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos Elfos, Meio-Elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos

pronunciadas que Elfos verdadeiros.

Um Meio-Elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou Elfos. Meio-Elfos também podem ser Paladinos. Qualquer outro tipo de restrição que se aplica a humanos também serve para Meio-Elfos.

Meio-Elfo (0 pontos): personagens jogadores podem ser meio-elfos. Esta é uma Vantagem Racial que oferece visão noturna.

Meio-Golem

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos – ou, às vezes, até mesmo pelos deuses! – a partir de materiais diversos como pedra, metal ou até mesmo carne.

Em alguns casos raros, uma criatura viva pode receber partes artificiais mágicas em substituição a certas partes naturais (braços ou pernas). O resultado é algo parte máquina, parte ser vivo – um tipo de Ciborgue medieval.

Um personagem com a Perícia Medicina (ou Especialização Cirurgia), Anatomia (de Ciências) e outra adequada ao material necessário (Olaria, Escultura, Máquinas...) e ainda com a capacidade de conjurar as magias Criatura Mágica e Permanência, poderia transformar uma outra criatura em um Meio-Golem.

Um Meio-Golem não é um Construto. Ele pode recuperar metade de seus PVs (arredondado para cima) de forma normal, sem necessidade de conserto, porém ele pode ser afetado por venenos, doenças, magias que afetem a mente e outras que funcionem em criaturas vivas. Você também pode, ao contrário de Construtos, possuir Focus e usar magia de forma normal. A outra metade dos PVs pode ser recuperada com o conserto de suas partes artificiais por alguém que possua as Perícias/Especializações próprias.

Meio-Golem (1 a 5 pontos): personagens jogadores podem ser meio-golens. Esta Vantagem Condicional é dividida em subtipos, porém todo tipo de Meio-Golem possui H-1, R+1 além de outras características e custo em pontos, dependendo do material que foi usado na transformação:

Meio-Golem de Barro (5 pontos): uma massa de argila e barro formam as partes artificiais desse tipo de Meio-Golem. Recebem F+1, A+1 e Armadura Extra (corte e perfuração).

Meio-Golem de Carne (1 ponto): reconstruído com partes de cadáveres, esse Meio-Golem recebe F+1, A+1 e Fúria.

Meio-Golem de Metal (3 pontos): até mesmo partes de armaduras metálicas podem ser utilizadas na construção desse tipo de Meio-Golem. Recebem F+2 e A+2.

Meio-Golem de Pedra (1 ponto): esse tipo de Meio-Golem possui partes que foram esculpidas ou retiradas de estátuas de pedra. Recebem F+1 e A+1.

Meio-Orc

Um orc (ou orco, como também costuma ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de Meio-Orcs.

Um Meio-Orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um Meio-Orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios".

Meio-Orc (-1 ponto): personagens jogadores podem ser meio-orcs. Esta Desvantagem Racial concede F+1 (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Especiais) e Má Fama. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. Meio-Orcs que sejam filhos de humanos podem ser Paladinos, e qualquer restrição aplicada a humanos também vale para eles.

Meio-Vampiro

É raríssimo, mas um Meio-Vampiro pode nascer do cruzamento de uma humana e de um Vampiro. Vampiras nunca geram Meio-Vampiros. Outra forma dessa criatura nascer é que sua mãe (apenas humanas, elfas e meio-elfas) seja mordida por um vampiro (macho ou fêmea) enquanto está em trabalho de parto.

Meio-Vampiros possuem aparência humana; o único traço vampírico são as presas que crescem quando eles precisam se alimentar, ou seja, possuem a mesma Dependência de seu pai, sendo muitas vezes confundidos com vampiros comuns e caçados por clérigos e outros tipos de caçadores de seres sobrenaturais, e por isso tentam de diversas formas esconder esse seu único aspecto vampírico.

Meio-Vampiros são mais fortes que um humano e não possuem nenhuma das vulnerabilidades de um vampiro (luz do Sol, prata, símbolos sagrados, água benta, etc). Nos demais aspectos são humanos: envelhecem normalmente, podem ser feridos por qualquer tipo de ataque e também não podem contaminar outras criaturas com o vampirismo.

Entre os vampiros, esta raça é conhecida como “Daywalkers”, uma antiga palavra anã que significa “Os que andam de dia”.

Meio-Vampiro (-1 ponto): personagens jogadores podem ser meio-vampiros. Esta Desvantagem Racial concede F+1 (até um máximo de F5), Dependência e Má Fama.

Minotauro

A raça dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.

Em Arton, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada, e têm até sua própria nação dentro do Reinado — Tapista, o Reino dos Minotauros. Sua economia se baseia na agricultura e

comércio de armas. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados “cidadãos de segunda categoria”, vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Tratados com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Não existem minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas; o bebê, quando menina, será humana, e, quando menino será minotauro. Cada macho forma um harém de, em média, 1d+1 esposas; quanto mais ele tiver, maior será seu status social. Mulheres nascidas em Tapista são legalmente consideradas escravas, propriedade do pai. O Rei Thormy de Valkaria e outros governantes lutam para abolir essa lei tão cruel, que rouba a liberdade de uma pessoa desde o nascimento. Até agora os minotauros não cederam, mas, pressionados pelo Reinado, recentemente instituíram leis para punir maus tratos contra escravos. Matar um escravo é crime punido com trabalhos forçados: para um minotauro, essa condição é tão vergonhosa que muitos preferem a morte.

Os minotauros têm como divindade principal a Divina Serpente, deusa da força e coragem — mas, em Tapista, ela é chamada Tauron e tem o aspecto de um gigantesco touro em chamas. Em seu território também existem templos em louvor a Azgher, Khalmyr, Keenn, Megalokk, Nimb e Thyatis: clérigos minotauros podem adotar qualquer destas divindades. Não existem minotauros magos (ou seja, eles só podem ter poderes mágicos através de Clericato).

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos. Longe de casa, minotauros gostam de freqüentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo, as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Minotauro: F2-5, H0-4, R1-5, A1-5, PdF0-3

Usar Armas Simples (Medievais): geralmente minotauros se armam para combates com lanças, clavas ou outras armas simples.

Minotauro (2 pontos): personagens jogadores podem ser minotauros. Esta Vantagem Racial oferece F+2, R+1 (até um máximo de F5 e R5), Senso de Direção, Código de Honra do Combate, Má Fama (arrogantes, brigões, escravistas), e Insano (Fobia).

Senso de Direção: minotauros jamais se perdem em labirintos, redes de túneis, masmorras, etc.

Código de Honra do Combate: todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. Além disso, NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos.

Insano: minotauros têm terrível medo de altura (uma Fobia). Sempre que ficam a mais de 3m do chão (em escadas verticais, sobre pontes, voando...), devem fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, fogem imediatamente para lugar seguro (o mesmo efeito da magia Pânico) ou, se isso não for possível, ficam paralisados de medo até que sejam removidos do lugar alto. Minotauros que por algum motivo sejam imunes ao medo (por exemplo, sob efeito de Fúria ou Marcha da Coragem) não sofrem os efeitos desta Fobia.

Má Fama: minotauros são conhecidos como uma raça de arrogantes, escravistas e brigões. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis.

Monstro da Ferrugem

Este monstro se parece com um gafanhoto enorme e avermelhado, com duas grandes antenas e uma cauda comprida, terminada em uma curiosa hélice. As antenas podem fazer dois ataques por rodada; esses ataques não causam nenhum dano contra seres vivos, mas seu toque transforma qualquer arma, escudo ou armadura metálica em ferrugem — da qual o monstro se alimenta. Um ataque bem-sucedido do monstro não causa dano, mas provoca a perda de 1 ponto de Forja em escudos, armaduras e armas metálicas.

Peças mágicas (ou uma Arma Especial) têm uma chance em seis (1 em 1d) de resistir a esse ataque. Em caso de falha, a peça, além de perder Pontos de Forja, também perde seu poder mágico e torna-se uma peça comum. Novos ataques podem destruir totalmente a peça. Isso não vale para artefatos e outros itens mágicos poderosos que o Mestre determinar.

Pontos de Forja perdidos dessa forma podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica para consertar as armas e armaduras lesadas (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional para restaurar Pontos de Forja perdidos, ao custo de 1dx100+500 Tibares de cobre para cada ponto restaurado.

Monstro da Ferrugem: F0, H3, R3, A2, PdF0

Moréia

Moréias são enguias venenosas que existem em muitos tamanhos, medindo até 3m de comprimento. São encontradas no fundo do mar, em áreas costeiras. Raramente se aventuram em mar aberto; preferem ficar escondidas entre rochas, recifes de coral e restos de naufrágios. Comem quase qualquer coisa, viva ou morta.

Moréias não costumam atacar seres humanos, mas uma mão vasculhando sua toca pode ser confundida com uma refeição em potencial. Ao morder (FA=F+H+1d), a moréia fecha as mandíbulas com firmeza para que o veneno escorra do céu da boca para o ferimento (moréias não têm presas inoculadoras, como as cobras). A mordida causa dano de 1d por turno (mais 2 pontos pelo veneno, e a vítima é considerada Indefesa) até que o bicho se solte. Use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13, porém o personagem recebe um bônus de F+1 para arrancar a moréia.

Moréia: F0-1, H2, R1, A0, PdF0

Moréia-Titã: Arton tem uma variedade gigante deste animal. É muito maior (até 10m de comprimento), mais pesada e mais lenta, mas igual às suas parentes em todos os outros aspectos. F6, H1, R4, A1, PdF0.

Arma Viva: as mandíbulas de qualquer tipo de moréia são armas naturais letais.

Mortos-Vivos

Mortos-vivos são seres humanos (ou membros de outras raças) que, ao morrer, não encontraram o descanso eterno e ficaram presos ao mundo dos vivos, tornando sua existência um grande tormento para si próprios e aqueles que os cercam.

Mortos-vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Mas eles podem ser afetados por uma série de magias que funcionem especificamente contra eles, como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Todos enxergam no escuro.

Mortos-vivos não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso ou magias específicas (Cura para os Mortos), mas recuperam Pontos de Magia de forma normal. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados.

Embora mortos-vivos possam pertencer a raças não-humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios raciais (como Infravisão ou Resistência à Magia) que um anão vivo teria.

Em Arton existem vários tipos de mortos-vivos: esqueletos, zumbis, múmias, fantasmas, vampiros, liches, necrodracos, soldados-mortos e outros. Consulte a descrição separada de cada um.

Múmia

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos — uma prática especialmente comum entre certos povos do Deserto da Perdição. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de morto-vivo muito mais poderoso que simples esqueletos e zumbis.

Suas garras, além de causar dano letal, exigem que a vítima seja bem-sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca em TODOS os testes um redutor de -1. Essa doença é considerada uma maldição, e afeta apenas criaturas vivas.

Embora tenham a mesma aparência pútrida de um zumbi, múmias podem usar um disfarce ilusório para se fazer passar por seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

Múmia: F2-4, H1-4, R3-5, A3-5, PdF0

Arma Viva: as garras de uma múmia são armas naturais consideradas letais.

Morto-Vivo: múmias são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Elas podem ser afetadas por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curadas com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Magias: múmias têm Focus 0-6 em Caminhos variados. Além disso, algumas múmias (nem todas) também podem exalar uma aura mágica de medo. Elas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs.

Invulnerabilidade: uma múmia é invulnerável a todos os ataques, exceto fogo, magia e armas mágicas.

Maldição: a maior fraqueza de uma múmia é que todas estão presas a uma maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de 100m, começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por turno até retornarem, ou até a morte final.

Naga

Criaturas aparentadas com os homens-serpente de Lamnor, as nagas são grandes serpentes com até 10m de comprimento e uma horrenda cabeça humana. Dotadas de grande força e inteligência, eram geralmente encarregadas

de proteger artefatos ou cumprir missões para o clérigos de Sszzaas. Hoje, assim como os próprios homens-serpentes, as nagas estão quase extintas — mas ainda podem ser encontradas em alguns pontos remotos de Lamnor, protegendo os últimos locais sagrados de Sszzaas.

Como todas as serpentes constritoras, a naga faz um primeiro ataque para prender a vítima e, caso acerte, esmagar os ossos (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Isso provoca dano automático de FA=F+H+1d nos turnos seguintes em que a vítima estiver presa, e a mesma é considerada Indefesa. A vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas ou ataques desarmados (com uma FA máxima de F0+H0+1d+1). Ataques de personagens exigem um teste de Habilidade -1, ou provocam na vítima metade do dano que causam ao animal.

Da mesma forma que os homens-serpente, a naga também pode assumir uma máscara ilusória, disfarçando-se como uma mulher humana. Nesta forma ela ainda tem as mesmas Características, mas não pode, é claro, usar o ataque constritor.

Naga: F3, H3, R3, A1, PdF0

Naga das Trevas: a origem desta variedade de naga é controversa. Uns acreditam ser ela obra de Sszzaas, outros dizem que é trabalho de Tenebra — e os mais ousados afirmam ser fruto de uma breve união entre estes dois deuses. A naga das trevas é maior (15m), mais forte (F4, R5) e venenosa: a vítima de sua mordida deve ter sucesso em um teste de Resistência, ou começa a perder 2 PVs por turno. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina/Primeiros-Socorros (Habilidade +1) ou qualquer magia ou item de cura (que usado deste modo a magia não restaura PVs; apenas detém o veneno).

Arma Viva: qualquer tipo de naga possui ataques letais.

Neblina-Fantasma

Suspeita-se que esta criatura seja, de alguma forma, aparentada ao fogo-fátuo dos pântanos. Na verdade, teorias mais ousadas sugerem que se trate de uma colônia compacta destes seres, como células formando uma criatura mais avançada.

A neblina-fantasma pode ser encontrada em pântanos, charcos, cemitérios e lugares assombrados. Da mesma forma que o fogo-fátuo, ela se alimenta de almas. Bastante inteligente, assume uma forma humanóide para se parecer com um fantasma brilhante — podendo até falar. Tentará se aproximar de suas vítimas o bastante para atacar. Pode tocar com as “mãos” duas vezes por turno (ação completa): seu toque ignora a Armadura (a FD da vítima será apenas H+1d, ou os dados de sua armadura/escudo) e tem FA=H+1d. Quando a vítima chega a 0 PVs, no turno seguinte a neblina suga toda a sua alma, impedindo que seja ressuscitada (apenas um Desejo poderá fazê-lo). Construtos são imunes a isso; Mortos-Vivos, não!

Neblina-Fantasma: F0, H4-5, R4, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma neblina-fantasma pode drenar os PVs de uma vítima para depois sugar sua alma.

Invulnerabilidade: como os fogos-fátuos, a neblina-fantasma é imune a todas as formas de magia e armas mágicas (incluindo uma Arma Especial). Sofrem dano apenas por armas e ataques normais.

Levitação: voando, a neblina-fantasma tem velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Necrodracos

Quando a alma de um dragão morto não consegue o descanso eterno, ela pode retornar a este mundo como uma das mais terríveis criaturas de Arton: o necrodraco, ou dragão morto-vivo.

Todos os necrodracos têm as mesmas vantagens e desvantagens normais dos mortos-vivos: são imunes a todos os venenos, doenças, magias ou poderes que afetam a mente, e quaisquer outras coisas que só funcionem contra criaturas vivas. Podem ser afetados por magias que funcionem especificamente contra mortos-vivos. Não podem ser curados com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou a magia Cura para os Mortos (exceto os dragões-esqueleto, que NUNCA podem recuperar PVs), e nunca podem ser ressuscitados.

Independente da espécie a que pertenciam quando vivos, todos os necrodracos têm um jato de ar congelante como arma de sopro. Eles são classificados em três tipos: esqueleto, zumbi e lich.

Dragão-Esqueleto: facilmente reconhecível como um grande esqueleto de dragão. F3-4, H4, R4, A4-5, PdF3-5 (frio/gelo). Não pode ser afetado por ataques baseados em frio ou gelo, naturais ou mágicos, e tem Armadura Extra contra corte e perfuração. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Um dragão-esqueleto não pode voar, uma vez que suas asas não possuem mais couro. Ele também não tem Telepatia, mas conserva os Sentidos Especiais e Arena que tinha quando vivo. Dragões-esqueleto não podem recuperar Pontos de Vida de forma alguma: uma vez danificados, é para sempre — e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados.

Dragões-esqueleto não sabem fazer outra coisa além de proteger seu antigo covil. É raro encontrar sacerdotes ou necromantes poderosos o bastante para invocá-los e ter controle sobre eles.

Dragão-Zumbi: em vez de escamas brilhantes, este dragão é coberto com couro flácido, cinzento e repleto de chagas. As asas costumam estar rasgadas, mas ainda funcionam. F3-4, H4, R4-5, A4-5, PdF4-6 (frio/gelo). Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Como o dragão-esqueleto, o dragão-zumbi perdeu sua brilhante inteligência e não tem mais Telepatia, mas continua com seus Sentidos Especiais e Arena. Eles passam o resto de sua existência torturada caçando, tentando saciar uma fome que nunca termina...

Dragão-Lich: o único tipo de necrodraco que ainda mostra a imensa inteligência e orgulho de sua raça, mesmo após a morte. Talvez através do mesmo processo utilizado por magos necromantes e clérigos da morte, um dragão elemental pode receber os poderes e imunidades dos mortos-vivos e ainda ampliar suas habilidades mágicas naturais.

O típico dragão-lich (se é que existe tal coisa) tem a mesma aparência de um dragão-esqueleto, com a diferença de que suas asas continuam funcionando — mesmo sem couro, elas podem levitar o dragão magicamente. Ele terá F8-12, H6-7, R8-12, A8-12, PdF8-14 (frio/gelo), Levitação, Imortal, Invulnerabilidade a Trevas (natural ou mágica) e a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas), e Resistência à Magia. Faz até três ataques por turno: duas garras (FA=F+H+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d+2). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Dragões-liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

O poder mágico de um dragão-lich é quase inigualável. Ele tem Focus 11-13 em Trevas e 9-11 em todos os outros Caminhos, e pode realizar duas magias por rodada (como uma ação completa) sem gastar Pontos de Magia (seus PMs são empregados em outras manobras). Um dragão-lich é tão poderoso que, em Arton, pode ser considerado uma divindade menor: clérigos podem venerá-los e receber poderes divinos deles.

É impossível para mortais destruir completamente um dragão-lich; eles sempre retornam mais tarde — e, ao contrário de um lich “normal”, não existe um amuleto contendo sua alma que possa ser destruído. Apenas deuses e avatares podem realmente matar uma destas criaturas.

Arma Viva: qualquer tipo de necrodraco pode causar dano letal com suas armas naturais.

Nereida

A natureza das nereidas é controversa. Alguns estudiosos acreditam que elas são um tipo de fada da água, uma versão aquática dos sprites. Outros crêem que elas são criaturas elementais da água, pertencentes a outro plano de existência. E os clérigos do Grande Oceano afirmam que elas são criaturas sagradas, filhas de seu deus marinho.

Relatos sobre a aparência das nereidas são igualmente confusos. Uns falam na forma de uma linda mulher humana, enquanto outros uma elfa, e outros ainda mencionam uma elfa-do-mar. Suspeita-se que a nereida pode, na verdade, assumir qualquer dessas três aparências — mas seu corpo é na verdade feito de água.

Encontros com nereidas quase sempre resultam em desgraça. Estas criaturas são astutas, brincalhonas e não valorizam a vida humana. Não chegam a ser propriamente malignas ou cruéis — apenas não entendem a gravidade dos crimes que cometem. Para elas, não existe nada de errado em matar simples humanos...

Nereidas sempre possuem elevado poder mágico sobre a água — seu Focus neste Caminho pode rivalizar com os mais poderosos magos. Mas elas não podem aprender novas magias, ficando restritas às Magias Iniciais. O que elas fazem mais freqüentemente é usar Criatura Mágica para invocar uma grande serpente feita de água, que luta em seu lugar. Nereidas não gastam Pontos de Vida para realizar suas magias.

Nereidas podem se transformar em água livremente, e podem manter essa forma durante quanto tempo quiserem. Quando estão dentro d’água, podem ficar invisíveis e não podem ser feridas de nenhuma forma.

Nereida: F2, H5, R3, A3, PdF4

Anfíbio: uma nereida pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d’água; pode ficar até 3 dias fora d’água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H6) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo), mas apenas fora d’água.

Arma Viva: uma nereida pode atacar de forma letal.

Invisibilidade: como são feitas de água, nereidas podem ficar totalmente invisíveis quando estão submersas, e, ao contrário das regras normais para esta Vantagem, não ficam visíveis quando entram em combate. No entanto, este poder funciona apenas embaixo d’água.

Invulnerabilidade: quando está dentro d’água, uma nereida não pode ser ferida de nenhuma forma, nem mesmo por meio de magia ou armas mágicas. É impossível uma nereida perder PVs quando está na água.

Doma, Empatia, Montaria e Veterinária (de Animais): nereidas dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo APENAS animais aquáticos. Além disso, podem falar com esses animais livremente.

Magias: nereidas têm Água 4-7. Além disso, podem lançar a magia Corpo Elemental sem gastar PMs e podem mantê-la ativa por quanto tempo desejarem. Em geral utilizam esse poder apenas para se proteger quando precisam sair fora d’água.

Ponto Fraco: os marinheiros dizem que a única forma de destruir uma nereida é roubando sua alma, que fica guardada em uma peça de roupa que elas sempre usam (xale, manto, toga...). Caso essa peça seja destruída (a única forma de fazê-lo é com fogo – ataques bem sucedidos causam dano de 1 Ponto de Forja por turno), a criatura morre. A peça não pode ser queimada enquanto está sendo usada pela nereida, pois nesse instante partilha de sua invulnerabilidade. Quem conseguir tomar a alma de uma nereida terá total controle sobre ela, que vai obedecer qualquer ordem.

Nereida Abissal

Esta criatura não deve ser realmente uma nereida, mas recebeu esse nome pela semelhança entre alguns de seus poderes.

Uma nereida abissal tem corpo humano, feminino e sensual, mas descolorido como um cadáver. Encimando o longo pescoço há uma cabeça de peixe, com olhos opacos e cegos. Ela tem barbatanas transparentes no lugar das mãos e pés. Há também três barbatanas em suas costas. O primeiro raio da barbatana mais alta alonga-se como um chicote, tendo em sua ponta um brilhante fotóforo — um órgão luminoso, igual ao de um vaga-lume. O corpo é coberto de fotóforos, formando padrões estranhos, alienígenas. Essas luzes não têm qualquer poder especial.

Essas criaturas honradas preferem se manter o mais longe possível dos seres humanos, vivendo nos abismos marinhos, a vários quilômetros de profundidade. São felizes em seu mundo de escuridão macia e silêncio eterno — mas é verdade que algumas são atraídas para a superfície, fascinadas pelas maravilhas que existem ali.

Embora seja difícil compreender, a bizarra beleza alienígena da nereida abissal torna difícil para um homem machucá-la: qualquer personagem masculino deve ter sucesso em um teste de Resistência -1, ou não será capaz de realizar o ataque. O teste deve ser feito cada vez que o personagem tenta atacar ou fazer qualquer coisa para agredir a nereida.

Uma nereida abissal é espantosamente resistente. Só pode ser ferida com magia ou armas mágicas. Seu corpo, adaptado para resistir à pressão dos abismos marinhos, é resistente a ataques físicos. Apesar disso, na maioria das situações ela prefere fugir a lutar. Uma nereida abissal é quase invisível na água, e sua voz é belíssima.

A nereida abissal é cega, e só consegue perceber o mundo à sua volta através de ondulações na água. Pode realizar numerosas magias baseadas em água.

Nereida Abissal: F1, H1, R2, A4, PdF0

Anfíbio: uma nereida abissal pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 2 dias fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H2) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo), mas apenas fora d'água.

Aliados: nereidas abissais costumam adotar grandes criaturas marinhas como "bichinhos de estimação", mas essas mascotes podem ser monstros abissais jamais vistos antes por olhos humanos.

Arma Viva: se não houver outra maneira, uma nereida abissal pode atacar de forma letal.

Armadura Extra: uma nereida abissal tem Armadura duas vezes maior (A8) contra ataques baseados em corte e perfuração.

Invulnerabilidade: uma nereida abissal não sofre nenhum dano por ataques baseados em contusão.

Magias: nereidas abissais têm Água 2. Elas também conseguem, sem gastar PMs, invocar uma serpente feita de água (na verdade, uma magia Criatura Mágica combinada com Asfixia), capaz de envolver uma criatura e afogá-la. A serpente sempre irá ressurgir dois turnos depois de morrer: pode ser destruída apenas com uma magia Ataque Mágico baseada em água.

Doma, Empatia, Montaria e Veterinária (de Animais): nereidas dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo APENAS animais aquáticos. Além disso, podem falar com esses animais livremente.

Sedução e Lábia (de Manipulação): nereidas dispensam testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo estas Especializações de Manipulação.

Deficiência Sensorial (Cegueira): fora d'água, uma nereida abissal fica desprovida de seu radar e completamente cega, sofrendo os redutores normais desta Desvantagem.

Ninfa

Ninfas são a encarnação da beleza feminina, as criaturas mais extraordinariamente belas da natureza. Têm o aspecto de mulheres humanas, jovens, de pele clara, longos cabelos dourados e olhos élficos de cores vivas. Estas criaturas mágicas só conseguem viver em lugares de grande beleza natural, como bosques, riachos, cachoeiras... Uma ninfa arrastada para fora de seu ambiente começa a definhar, e morrerá em uma hora.

Suspeita-se que as ninfas são criações da deusa Marah, devido à paz que sua beleza pode evocar. Após vê-la ou ouvir sua voz, é totalmente impossível para um homem (ou qualquer humanóide masculino) ou animal selvagem atacar uma ninfa. Até mesmo mulheres devem, antes de ferir ou molestar uma ninfa de qualquer forma, ter sucesso em um teste de Resistência -1. O teste deve ser feito cada vez que a personagem tenta realizar qualquer agressão. Apenas criaturas totalmente sem alma ou emoções, como Construtos ou Mortos-Vivos, são imunes à beleza mágica da ninfa.

Normalmente as ninfas vestem véus delicados que brilham com luzes cintilantes — mas também é comum que estejam nuas. A visão de uma ninfa nua é tão atordoante que exige de qualquer humanóide masculino um teste de

Resistência. Uma falha provoca na vítima o mesmo efeito da magia Coma: seus Pontos de Vida caem para zero e a vítima fica inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento. As únicas formas de despertar são com um Desejo ou um beijo da própria ninfa (o que também funciona com vítimas da magia Coma). Dizem que seu beijo também pode curar a maioria das maldições, e cancelar algumas magias de Transformação.

Ninfas são extremamente pacíficas e gentis, mas também assustadiças. Será muito difícil ganhar sua confiança. Acuadas, elas usam seus poderes de Invisibilidade e/ou Teleporte para fugir. Uma ninfa é totalmente incapaz de lutar. Ela nunca usará armas ou atacará por motivo algum, nem mesmo para salvar a própria vida — quando não há fuga possível, ela apenas aguarda pela morte.

Ninfas jamais falam com alguém que pareça agressivo (ou seja, usando armaduras ou portando armas). Elas também não suportam a feiúra, fugindo imediatamente de qualquer personagem com Aparência Monstruosa.

Ninfa: F0, H0, R2, A0, PdF0

Invisibilidade: ninfas podem se manter invisíveis por quanto tempo desejarem. Quando entram em combate (na verdade, quando são atacadas), ficam imediatamente visíveis.

Teleporte: ninfas podem teleportar-se livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. Ao contrário das regras para esta Vantagem, a distância máxima que podem atingir é igual a 50m.

Ambiente Especial: uma ninfa só consegue viver em lugares muito belos. Quando deixam seu paraíso, após dois dias começam a perder 1 ponto de Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas em seu local de beleza. Ao contrário das regras para esta Desvantagem, caso sua Resistência chegue a zero desta forma a ninfa morrerá. Ninfas recebem H+1 (ficando com H1) para fugas e perseguições em seu oásis.

Observador

Observadores (também chamados de Beholders) são monstros diabólicos com o aspecto de uma esfera flutuante, geralmente medindo de 1 a 2m de diâmetro. Eles habitam os subterrâneos de Triunphus, colocados ali pelo deus Thyatis como um desafio a ser vencido pelos aventureiros que desejam escapar da cidade, mas também podem ser encontrados em outros pontos de Arton.

Todos os observadores têm um grande olho central, uma terrível mandíbula (que ataca com FA=F+H+1d) e 2d+2 olhos menores espalhados pelo corpo. O olho maior projeta o tempo todo um raio de anti-magia, que atinge toda a área à sua frente e impede o funcionamento de qualquer magia ou item mágico.

Cada um dos olhos menores pode fazer um ataque com raios (FA=PdF+H+1d; o tipo de dano é variável) ou lançar uma magia (veja adiante) por turno. Apenas cinco olhos podem ser apontados ao mesmo tempo contra uma mesma criatura.

Note que cada observador tem um conjunto próprio de poderes. Então, uma criatura com 5 olhos pode ter PdF2 (frio/gelo), PdF3 (vento/som), PdF5 (trevas), magia de Ataque Mágico (Terra 3) e magia de Cegueira. Enquanto isso, outra criatura mais poderosa com 8 olhos pode ter este conjunto de poderes: PdF2 (calor/fogo), PdF4 (também calor/fogo), PdF5 (luz), PdF6 (químico), Ataque Mágico (Ar 5), Força Mágica (Luz 4), Explosão (Terra 3), e Paralisia. É quase impossível prever os poderes exatos de cada observador.

Observador: F0-3, H1-3, R2-5, A5, PdF0-6

Levitação: observadores não têm pernas, então flutuam o tempo todo. Eles têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Magias: observadores podem lançar através de seus olhos certas magias, sem precisar gastar Pontos de Magia. As mais comuns são: Asfixia, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Canto da Sereia, Cegueira, Crânio Voador de Vladislav, Criatura Mágica, Desmaio, Dominação Total, Enxame de Trovões, Erupção de Aleph, Explosão, Ferrões Venenosos, Força Mágica, Inferno de Gelo, Lança Infalível de Talude, Mikron, Pânico, Paralisia, Petrificação, Raio Desintegrador. Estas magias não consomem PMs da criatura. Magias que dependem de Focus variam de 1 a 5.

Ogre

Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. A maior parte deles são ainda maiores e mais fortes que os goblins gigantes — e só não são mais perigosos que eles porque são mais estúpidos!

Ogres são extremamente primitivos e brutais. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não sabem praticar qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais — só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Estes monstros enchem as fileiras da Aliança Negra dos goblinóides em Lamnor. São também uma atração popular em combates de arena.

Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de

uma equipe com habilidades que ele não tem. Infelizmente, ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do Reinado, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.

Soldado Ogre: F3-4, H1-3, R3-4, A1-2, PdF1-2, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Má Fama, Modelo Especial, Aparência Monstruosa, Inculto

Chefe Ogre: F4-5, H2-3, R4-5, A1-2, PdF1-2, Usar Armas Simples e Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais), Má Fama, Modelo Especial, Aparência Monstruosa, Inculto

Usar Armas Simples e Comuns (Medievais): ogres tipicamente carregam as seguintes armas: clava, lança, maça leve, espada larga ou foice.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): alguns ogres costuma usar escudos, porém outros também utilizam certas armaduras corporais.

Ogre (3 pontos): personagens jogadores podem ser ogres. Esta Vantagem Racial oferece F+3, R+3 (até um máximo de F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial, Aparência Monstruosa e Inculto.

Inculto: ogres têm inteligência limitada e falam através de grunhidos. Não sabem ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto personagens ligados a ele através de Vantagens ou Desvantagens (Aliado, Mestre, Patrono, Protegido Indefeso...). Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Montaria (de Animais), Alpinismo (de Esportes), Intimidação (de Manipulação) e Sobrevivência. Não podem nunca comprar Genialidade, Perito ou Memória Expandida.

Má Fama: uma vez que quase sempre são selvagens e brutais, ogres possuem Má Fama. Para elas, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis, exceto Intimidação.

Modelo Especial: por seu grande tamanho (quase 3m de altura), ogres não podem utilizar a maioria das vestimentas, armaduras e outros itens feitos para humanos.

Aparência Monstruosa: ogres não podem possuir Aparência Inofensiva e são recebidos com temor e desprezo aonde quer que vão. Para eles, bem como para seus eventuais companheiros, testes de Perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando envolvem interação com outras pessoas) serão sempre considerados Tarefas Difíceis (exceto Intimidação).

Orc

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no sub-solo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem, derivada do élfico e humano, e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das tropas da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs. Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

Orc: F1-3, H1-2, R1-3, A0-2, PdF0-1

Usar Armas Simples e Comuns (Medievais): orcs costumam se armar com as mais variadas armas, porém preferem machados e espadas.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): orcs costumam usar armaduras e escudos quando vão para o combate.

Pantera-do-Vidro

A pantera-do-vidro lembra um tigre dentes-de-sabre, com seu grande tamanho e longas presas. As diferenças mais marcantes são o pêlo castanho-avermelhado e o brilho metálico das garras e presas.

Esta pantera vive nas regiões mais quentes e inóspitas do Deserto da Perdição — lugares tão quentes que, em certas épocas do ano, a areia derrete e se transforma em pântanos de vidro liquefeito. Nesse período mortal a pantera permanece segura em uma toca profunda; apenas ao anoitecer, quando o vidro esfria e endurece, ela abandona a toca para caçar — usando as garras para estilhaçar o vidro que bloqueia a saída.

Panteras-do-vidro absorvem metais da natureza, lambendo minerais das rochas. Como resultado, possuem garras e presas extremamente cortantes, talvez as mais perigosas do mundo animal. Podem fazer três ataques por turno com as garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. O ataque da pantera ignora totalmente a Armadura do alvo (sua FD será apenas H+1d ou H+dados em caso de utilizar armaduras/escudos), a menos que este tenha Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra corte.

Panteras-do-vidro são mais espertas que os felinos em geral, mostrando a inteligência aproximada de um cão. Capturá-las e domesticá-las é possível, mas tão perigoso que poucos se arriscam; elas podem matar seus treinadores mesmo por acidente.

Pantera-do-Vidro: F2-4, H2-3, R2, A0-1, PdF0

Arma Viva: o ataque de uma pantera-do-vidro é letal.

Pássaro Arco-Íris

Os arco-íris são pássaros pequenos e inofensivos comedores de sementes. Apresentam uma plumagem colorida de brilho cintilante, que deixa trilhas luminosas no ar após sua passagem. Vivem em selvas e florestas.

A plumagem dos arco-íris não perde suas propriedades únicas quando removidas da ave, e por isso tem alto valor comercial. Em Arton, a plumagem completa de um pássaro pode ser vendida por até 100 peças de ouro. A remoção das penas irá invariavelmente matar a pequena ave. Esses pássaros são raros, mas podem ser criados em cativeiro com certa facilidade, para o comércio das penas ou como pássaros ornamentais.

Pássaros Arco-Íris: F0, H2-4, R0, A0, PdF0

Levitação: voando, estes pássaros têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for MAIOR).

Pássaro do Caos

Os clérigos de Nimb dizem que estas aves, idênticas a corvos comuns, foram criadas pela mão do Deus do Caos. Elas são puras manifestações do acaso, da sorte e do azar, trazendo consigo o imprevisível e o inesperado.

A presença de um ou mais pássaros do caos distorce as leis da probabilidade na área onde se encontram, trocando a sorte pelo azar. Coisas que deveriam dar certo dão errado, e vice-versa. Em termos de jogo, QUALQUER rolagem de dados realizada por um personagem próximo de um deles (até 50m) terá efeito contrário: um acerto será um erro, e um erro será um acerto (personagens com Sorte ou Azar, evidentemente, serão muito afetados).

Portanto, para testes de Características, Perícias, Esquivas e outros, um resultado menor ou igual será uma falha, e um resultado maior será um sucesso. Em testes de FA ou FD, um resultado 6 representa uma FALHA Crítica (sua Força, PdF ou Armadura não será dobrado, e sim reduzido à metade, arredondado para baixo). Não há acertos Críticos com um pássaro destes por perto.

Sabe-se de grupos de aventureiros que pereceram em batalhas quase ganhas, simplesmente porque um destes pássaros surgiu de repente e virou a maré da sorte. Os clérigos de Nimb parecem ser os únicos imunes a esse poder, sendo comum que adotem uma destas aves como “mascote”. Claro que isso vai trazer problemas para seus eventuais companheiros.

Estas aves são criaturas sagradas, protegidas pelo deus Nimb. Matar uma delas, mesmo por acidente, atrai sobre o criminoso uma maldição. Pelo resto de sua vida, todas as noites, a vítima rola um dado: se o resultado for par, ela vai acordar como homem na manhã seguinte; se for ímpar, será uma mulher. Não existe forma conhecida de reverter essa maldição.

Pássaros do Caos: F0, H2-5, R0, A0, PdF0

Levitação: voando, estes pássaros têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for MAIOR).

Pégaso

O Pégaso é um magnífico cavalo mágico com asas, branco e brilhante como a lua cheia.

Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais mágicos, em Arton existe apenas UM destes animais. Ele foi criado pelo deus Khalmyr como montaria pessoal quando seu avatar visita este mundo. Em outras ocasiões, o Pégaso percorre Arton para servir aqueles que provem ser dignos dessa honra. Ele pode surgir subitamente em momentos de grande necessidade para ajudar heróis empenhados em missões nobres.

Apenas personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade podem cavalgar o Pégaso. Ele não tem imunidades especiais, mas caso seja destruído sempre vai ressuscitar após 1d dias — recriado pelo poder do Deus da Justiça. Ele tem como inimigo mortal o Hipogrifo, montaria pessoal do deus Nimb.

Pégaso pode lutar fazendo dois ataques por turno com os cascos (FA=F+H+1d – ação completa), ou usar seu Ataque Múltiplo. Em vôo, consegue ser ainda mais rápido que um grifo — e pode voar em velocidade máxima sem jamais se cansar.

Embora utilize a aparência de cavalo alado com mais freqüência, o Pégaso pode se transformar em um ser humano. Nesta forma ele parece um elegante guerreiro em armadura prateada. Pégaso pode falar em ambas as formas.

Pégaso: F2, H7, R2, A2, PdF0

Aceleração: o Pégaso recebe H+1 (H8) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Arma Viva: se for necessário, o Pégaso pode atacar de forma letal.

Ataque Múltiplo: o Pégaso pode fazer vários ataques baseados em Força em uma única rodada, gastando 2 PMs para cada um. Ele pode fazer até 7 ataques por turno.

Imortal: quando destruído, o Pégaso será recriado pelo Deus da Justiça em alguns dias ou semanas.

Levitação: voando, o pégaso têm velocidade normal igual à sua Hx20km/h. Além disso, o Pégaso nunca se cansa, não sendo restrito por sua R2 para determinar a velocidade de viagem.

Pontos de Magia Extras x1: o Pégaso tem PMs equivalentes a R+2, ou seja, R4x5=20 PMs. Em geral ele emprega estes pontos para fazer Ataques Múltiplos.

Código de Honra da Honestidade: é impossível para o Pégaso mentir, quebrar uma promessa ou cometer uma injustiça. No entanto, ao contrário do que esta Desvantagem normalmente diz, ele não obedece sempre às leis dos mortais — pois está submisso à Lei Suprema do próprio Khalmyr.

Inimigo: o Hipogrifo de Nimb é um eterno adversário do Pégaso. É normal que ambos envolvam grupos de aventureiros em seus conflitos.

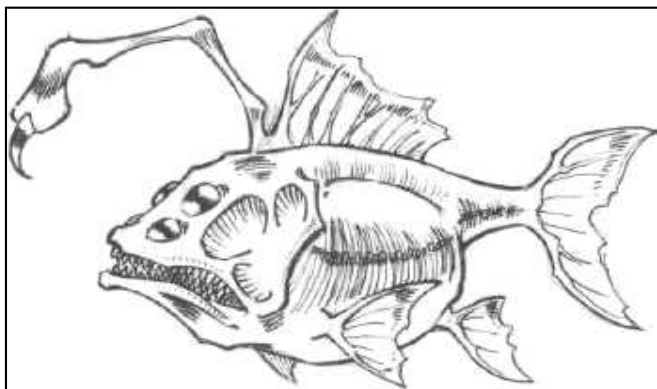
Peixe-Couraça

Estes grandes peixes, semelhantes aos selakos, têm a cabeça e parte dianteira do corpo protegida por placas blindadas; as demais partes do corpo não possuem armadura (A0). Os peixes-couraça não têm dentes, e sim um bico ósseo que usam para triturar as conchas de invertebrados que comem.

As placas de um único peixe-couraça podem ser usadas para fabricar uma armadura muito forte, conservando a A2 original do peixe (esta Armadura aumenta em FD+2 a defesa de uma armadura fabricada). Armaduras não-metálicas também podem ser fortalecidas com essa couraça, ou seja, uma armadura acolchoada pode receber essa couraça e usufruir o bônus de FD+2. Ela será tão resistente quanto sua versão convencional, mas mais leve (metade do peso, arredondado para cima) e muito mais durável sob o mar, pois não enferruja (no caso de armaduras metálicas). Um personagem com Perícias/Especializações adequadas (e ferramentas necessárias) pode fabricá-la em um mês, e em caso de falha nos testes de Perícias/Especializações, o material terá sido perdido. O custo para a fabricação (no caso de o trabalho ser realizado por um ferreiro) é o valor normal da armadura acrescido de +200 peças de ouro. Os elfos-do-mar apreciam muito as armaduras feitas com esse material.

Peixe-Couraça: F2-3, H1-3, R2-3, A2, PdF0

Arma Viva: o bico ósseo de um peixe-couraça é uma arma natural considerada letal.

Sentidos Especiais: o peixe-couraça possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Peixe-Gancho

Do tamanho de um hipopótamo, este grande peixe de quatro olhos não suporta a luz. Normalmente vive nas partes mais profundas do Rio dos Deuses, mas em certas épocas do ano pode subir à superfície para caçar durante a noite.

Sua técnica de caça é simples: ele espera nas margens até que alguma criatura se aproxime para beber. A vítima é atacada com o primeiro raio da nadadeira dorsal, articulado, medindo quase dois metros e com um gancho afiado na ponta. Caso o peixe consiga acertar o primeiro ataque (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13), esta deve ser bem-sucedida em um teste de Força, ou será arrastada para a debaixo d'água. O peixe começa então a atacar com mordidas (FA=F+H+1d) e a vítima é considerada Indefesa enquanto estiver presa no gancho.

É possível atacar o peixe enquanto se está preso no gancho, mas provavelmente a vítima morrerá afogada. Quando erra o primeiro ataque com o gancho, ou quando a vítima resiste, o peixe desiste e vai caçar em outro lugar.

Peixe-Gancho: F2-3, H2-3, R3, A1, PdF0

Arma Viva: as mandíbulas e o gancho de um peixe-gancho são suas armas naturais consideradas letais.

Sentidos Especiais: o peixe-gancho possui Radar (na verdade sonar), que funciona apenas embaixo d'água. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem este sentido, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Peixe-Recife

Este peixe imenso e raro pode ser facilmente confundido com uma pequena ilha, com corais crescendo sobre seu dorso. Como as baleias, é um animal filtrador: alimenta-se apenas de micro-organismos presentes na água do mar, perto da superfície. Não é incomum encontrar todo tipo de animais marinhos vivendo em seu corpo, desde caranguejos até gaivotas.

O peixe-recife é extremamente plácido e manso. Ele nunca se assusta ou foge, e nem tem motivos para isso — não tem inimigos naturais e nem valor comercial. Sua couraça extremamente resistente torna difícil feri-lo, e sua carne tem sabor desagradável. Infelizmente, essa apatia faz do bicho um risco para a navegação — mais de um navio já naufragou após colidir com um peixe-recife que surgiu repentinamente em seu caminho.

Peixe-Recife: F20, H0, R20, A12, PdF0

Planador

Esta criatura sauróide parece ter algum parentesco com os antropossauros de Galrasia — mas, ao contrário destes, também pode ser encontrado em outros pontos de Arton.

Planadores são homens-lagarto alados, habitantes de florestas. Suas asas são prolongamentos de suas costelas, semelhantes a barbatanas. Elas não permitem voar realmente, apenas planar — e por isso é importante para a criatura ganhar altura subindo em árvores. Planadores caçam insetos que capturam em pleno vôo, quando saltam de uma árvore para outra em curtos planeios.

Planadores não têm qualquer tecnologia ou organização social. Não formam vilas ou tribos. Vivem em ninhos individuais construídos no topo das árvores. Só formam casais na época da postura, quando cuidam juntos da prole.

Planadores são extremamente curiosos; lugares, objetos, criaturas ou mesmo idiomas desconhecidos logo conquistam seu interesse. Eles adoram aprender coisas novas, mas não necessariamente preservar esse conhecimento.

Planadores são atraídos por objetos coloridos e brilhantes, e gostam de decorar seus ninhos com eles. Isso os torna problemáticos, porque eles também são ladrões por natureza. São comuns os grupos de aventureiros enviados para recuperar peças valiosas roubadas por planadores.

Planador: F1, H1, R1, A0, PdF0

Arena: todos os planadores têm Arena (florestas), recebendo H+2 nesse ambiente.

Levitação: voando, um planador possui velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Polvo-Gigante

O polvo-gigante é uma das mais terríveis criaturas do Mar Negro, um grande risco para a navegação. Ele emerge das profundezas e ataca qualquer embarcação que encontre, agarrando-se ao barco.

O polvo-gigante tem oito tentáculos imensos. O diâmetro dos tentáculos varia de 45cm a mais de 1m; cada tentáculo tem a força relacionada em sua ficha. Para propósito de combate, cada tentáculo do polvo é tratado como um inimigo separado, que ataca com FA=F+1d. A criatura pode fazer até seis ataques por turno com os tentáculos e um sétimo ataque com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Cada tentáculo pode tolerar dano igual à própria Resistência da criatura antes de ficar inutilizado (o polvo tem R6, então um tentáculo tolera 6 pontos de dano), e só pode ser amputado através de dano por corte. Dano sofrido pelos tentáculos não afeta os PVs normais do polvo; para isso é necessário atingir a cabeça ou os órgãos vitais. Ao contrário de um kraken, o polvo-gigante coloca a cabeça fora d'água para tentar morder com o bico.

Em vez de atacar os tripulantes, o polvo pode também se enroscar à volta do barco com todos os tentáculos e tentar esmagá-lo (ação completa) — causando à embarcação 6d pontos de dano por rodada.

Polvo-Gigante: F5, H3, R6, A4, PdF0, 30 PVs

Aceleração: na água, o polvo-gigante pode disparar um jato d'água como propulsor para se deslocar rapidamente. Ele recebe H+1 (H5 na água, veja em Ambiente Especial) para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 Ponto de Magia.

Arma Viva: o ataque de um polvo-gigante é letal.

Invisibilidade: o polvo-gigante tem uma forma própria de ficar invisível. Quando se sente ameaçado, pode expelir uma nuvem de tinta preta que se espalha a até 10m da criatura (apenas na água). Qualquer criatura dentro dessa área não conseguirá enxergar nada, a menos que possua Radar (neste caso, Ver o Invisível não funciona). Atacantes que estejam fora d'água não ficam cegos, mas também não podem ver o monstro.

Membros Elásticos: os tentáculos do polvo-gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Ambiente Especial: um polvo-gigante pode viver fora d'água, arrastando-se pesadamente (H1), durante até seis dias. Após esse prazo começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia, que só podem ser restaurados após 24 horas na água. Polvos-gigantes recebem H+1 (cumulativo com sua Aceleração, totalizando H5) para fugas e perseguições na água.

Povo-Dinossauro

Antropossauros são uma variedade avançada de dinossauro, que evoluiu na direção da forma humana. Eles descendem de animais semelhantes aos monstros que habitaram a Terra: triceratops, estegossauros, pterodáctilos e especialmente o troodon — o mais inteligente dos dinossauros, e mais provável candidato a evoluir e se tornar um "homem-dinossauro".

De modo geral, antropossauros não possuem pele couraçada ou protegida com escamas. Têm couro liso e macio como pele humana (exceto pelos Ceratops). Em contrapartida podem regenerar partes perdidas, como muitos lagartos e salamandras.

Apesar disso, eles possuem mais características de mamífero que de réptil: não são especialmente vulneráveis ao frio, e magias e outros efeitos que afetem apenas répteis não farão efeito neles. A longevidade dos antropossauros varia: de modo geral, herbívoros vivem tanto quanto um humano normal, ou metade desse tempo — e predadores chegam a viver de duas a três vezes menos.

Antropossauros são selvagens e tribais: usam armas toscas de pedra, osso e madeira, e apenas acabaram de dominar o fogo. Existem tribos mais avançadas, especialmente aquelas que têm contato com outras culturas. Por algum motivo, as fêmeas costumam ser mais numerosas que os machos: em certos casos os dragões masculinos são tão raros que sua escassez ameaça a sobrevivência da espécie, como as dragoas-caçadoras.

Existem quatro espécies conhecidas de antropossauros: dragoas-caçadoras, ceratops, velocis e pteros. Consulte a descrição separada de cada um.

Povo-Sapo

A meio caminho entre Malpetrim e Valkaria existe um pântano que, por vontade do Grande Deus Sapo Inghlblhphollstgt, é dominado por todo tipo de anfíbios monstruosos. É o Pântano dos Juncos.

Homem-Sapo: tipo de sapos humanóides tribais e malignos. F1-2, H2/4, R1, A0, PdF1-3, Arena (árvores), Usar Armas Simples (Medievais). Estes bárbaros parecem viver apenas para louvar seu deus maligno com sacrifícios humanos. Costumam espreitar sobre as árvores (onde levam vantagem em combate, com H+2), de onde atiram lanças sobre os viajantes que cruzam seu território. Têm uma linguagem própria e não sabem falar qualquer outra língua, embora pareçam capazes de compreendê-las.

Rã-de-Sszzaas: do tamanho de um porco dos grandes, esta rã de cores brilhantes é o animal mais venenoso de Arton. F1, H3/4, R2, A1, PdF0, Arma Viva, Membros Elásticos. O simples toque de sua pele ou sangue já é perigoso — qualquer ataque bem-sucedido contra a rã, à

distância de combate corporal, exige do atacante um teste de Resistência: falha resulta em 1d pontos de dano (que ignora FD).

O ataque da rã é ainda mais terrível: sua língua (H4) traz na ponta um espinho que, quando acerta um ataque, injeta na vítima um veneno poderoso que exige um teste de Resistência -2. Falha resulta em morte automática; sucesso resulta na perda de 1 Ponto de Vida por turno até a morte. A única forma de deter o veneno é com a magia Cura Total.

Sapo-Gigante: medindo até 6m de comprimento, este monstro mantém o corpanzil imerso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra. F4, H1/5, R4, A3, PdF0, Arma Viva, Membros Elásticos. Quando as vítimas se aproximam, ele emerge e ataca com a língua (H5); esse ataque não causa dano, mas, se acertar, arrasta a vítima para dentro da boca (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13) — onde ela passa a sofrer dano de 3d por turno, até morrer ou se soltar (a vítima recebe um bônus de F+1 em seus testes para se soltar).

Catoblepas: até onde se sabe, existe apenas um destes monstros em todo o mundo — atuando como guarda no templo de Inghlblhphollstgt, no centro do Pântano dos Juncos. A criatura tem corpo de búfalo, cabeça de facócero e pernas de hipopótamo. F4, H3, R4, A5, PdF0, Arma Viva. Os homens-sapo acreditam que Catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlblhphollstgt, pois, uma vez destruída, a fera regenera e volta à vida em poucos dias.

O mais terrível poder do Catoblepas é a capacidade de, através de um raio disparado pelos olhos, transformar suas vítimas em homens-sapo! Esse poder funciona exatamente da mesma forma que uma magia de Transformação, exigindo da vítima um teste de Resistência -1 para negar o efeito. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

Para uma vítima transformada, a maior esperança de voltar ao normal é o Inseto-Rei — uma divindade menor, inimiga de Inghlblhphollstgt. Uma magia Cura de Maldição lançada por um clérigo deste deus pode devolver o homem-sapo ao normal. Um Desejo também pode fazê-lo.

Predador dos Sonhos

Um predador dos sonhos é uma criatura demoníaca, sobrenatural, nascida no Reino dos Pesadelos. Desprovido de forma física, ele depende de outras criaturas para conseguir corpos; uma vez escolhido o alvo, invade sua mente durante o sono — dando início a um processo lento, agonizante, desesperador para a vítima. O predador começa a aparecer em seus sonhos, perseguindo a presa e lutando com ela. Travará combates noite após noite. E a cada vitória estará mais próximo do domínio total de seu corpo.

O combate no Mundo dos Sonhos deve ser realizado normalmente, com as armas e habilidades de combate normais da vítima — enquanto o predador lutará com as armas do corpo que usa no momento. Quando o predador vence uma luta, ele passa a controlar o corpo da vítima durante a noite seguinte. A pessoa possuída não se lembrará de nada que tenha ocorrido durante esse período.

Depois de cada vitória do predador, a vítima deve fazer um teste de Resistência; se falhar sua alma verdadeira morrerá — e seu corpo será possuído definitivamente, enquanto o corpo original do predador se transforma em pó. O teste sofre um redutor cumulativo de -1 para cada três vitórias do predador. Isso quer dizer que cedo ou tarde a vítima será dominada, não importa o quanto lute — a menos que sua resistência ultrapasse a fantástica marca de dez dias: se isso acontecer, o predador se cansa e parte em busca de uma presa mais fácil.

Em seu novo corpo, o predador assume as Características e Vantagens originais do hospedeiro — mas elas começam a mudar no decorrer do tempo: a cada 30 dias sua Força e Habilidade aumentam em +1, enquanto sua Resistência sofre redutor de -1. Quando sua Resistência chegar a 1 ou 0, o predador buscará outro corpo. Se cair abaixo de zero sem que ele consiga outra presa, o predador morre e assim permanece — até que alguém durma perto de seu corpo e possa ser possuído.

O grande problema do predador dos sonhos é que ele só pode atacar pessoas que estejam adormecidas durante o dia. Outra limitação é que ele precisa estar próximo da presa, a menos de 10m, para realizar o primeiro combate no Mundo dos Sonhos. Depois desse contato inicial, as distâncias não farão mais diferença. Existem predadores em corpos de animais, mas isso é raro.

O corpo do predador dos sonhos morre durante o dia. Não entra em nenhum tipo de torpor ou hibernação; ele REALMENTE morre. Vai esfriar, apodrecer e cheirar mal como qualquer cadáver, pelo menos até o próximo pôr-do-sol — quando ressuscitará, restaurado, como se nada houvesse acontecido. Mesmo que seja assassinado, vai voltar no próximo final de entardecer. Partes perdidas vão regenerar. Se for totalmente despedaçado, a maior porção de seu cérebro vai regenerar o corpo todo em cerca de uma semana (e nada disso prejudica sua atuação no Mundo dos Sonhos). A única maneira de MANTER o predador morto é pela destruição total do corpo, por fogo, ácido, desintegração...

O predador sente uma necessidade insaciável de devorar corações. Para cada semana sem comer um coração, ele perde 2 Pontos de Vida — que só serão recuperados quando ingerir tecido cardíaco. Corações humanos (ou humanóides) restauram 2 PVs, e corações de animais, apenas 1.

Predador-Toupeira

O predador-toupeira não se parece com uma toupeira, exceto por seus hábitos subterrâneos; e nem é um predador, mas sim um herbívoro pacífico que alimenta-se apenas de raízes e minerais. Trata-se de uma criatura mansa, mas a aparência grotesca e hábitos curiosos terminam por apavorar todos aqueles que a encontram.

O predador é um humanóide básico em aparência. Apenas a cabeça foge por completo à estrutura humana, mais lembrando uma combinação de lobo, crocodilo e inseto. Os olhos são grandes e sensíveis à luz, capazes de ver mesmo na treva mais completa. A boca é desdentada, mas os lábios fortes podem esmagar pedras com a mesma delicadeza com que colhem raízes. As mãos têm três dedos e um polegar, e os pés apenas três dedos — um deles no

calcanhar, oposto aos outros. De suas costas nascem quatro longos tentáculos. A maior parte do corpo tem pelagem áspera, de cor castanha; cabeça, antebraços, pernas e tentáculos são revestidos com uma espessa couraça.

A forma humanóide do corpo não é própria para escavações, e só sua imensa força permite uma boa locomoção subterrânea. Ainda assim, mesmo sendo capaz de escavar com uma velocidade igual a metade de seu Movimento, o predador prefere habitar grandes cavernas naturais. Com as ágeis garras e tentáculos ele salta em meio às formações rochosas; o predador usa estalactites e estalagmites como os macacos usam galhos e árvores.

Em combate, o predador é perigosíssimo. Os afiados e espinhosos tentáculos, capazes de perfurar rocha para ancorar o predador no teto das cavernas, podem empalar um inimigo com a mesma facilidade. Atingem até 10m de distância e podem fazer um ataque por turno cada (FA=F+1d).

Os tentáculos podem, além disso, aprisionar uma vítima. Se aprisionada (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13), fica presa e Indefesa até se soltar. Enquanto está presa a vítima não pode lutar, apenas tentar se soltar.

Apesar de tudo isso, não há grandes motivos para temer o predador-toupeira. Ele luta apenas quando acuado, ou na defesa de sua toca. Infelizmente, o predador tem por hábito roubar pequenos aparelhos e ferramentas — ao que parece, a criatura diverte-se tentando entender o funcionamento dessas coisas. Grandes problemas podem surgir quando um predador-toupeira aprende a usar um objeto mágico...

Existe outro motivo que pode levar a um confronto com o predador: em sua curiosidade inocente, ele também levará para a toca qualquer pessoa ferida ou inconsciente que encontrar. Não lhe fará mal, podendo até alimentá-la e protegê-la, mas também não permitirá que saia da toca. Eventuais equipes de resgate serão tratadas como inimigos.

Predador-Toupeira: F3-5, H2-4, R2-4, A1-3, PdF0

Arena: o predador-toupeira tem Arena (túneis), recebendo H+2 nesse ambiente.

Arma Viva: os tentáculos de um predador-toupeira são armas naturais letais.

Membros Elásticos: os tentáculos do predador podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Protetor da Ordem

Apesar do nome pomposo, este pequeno animal é na verdade uma variedade de lêmure — um tipo de macaco muito primitivo, do tamanho de um gato, com focinho de raposa e uma longa cauda preênsil. Tem corpo e cabeça brancos, e patas, cauda, orelhas e focinho negros. Tem hábitos noturnos e alimenta-se de frutas e insetos.

O protetor da ordem tem esse nome porque é um animal sagrado de Khalmyr. Ele emana uma aura de ordem que afeta as probabilidades ao seu redor (a até 50m), eliminando a instabilidade, a desordem e a mentira. Dentro dessa área será impossível para qualquer criatura mentir, ou usar qualquer poder ou magia de ilusão, invisibilidade, influência ou controle da mente.

Dentro da aura de ordem, qualquer criatura magicamente transformada — como dragões, entes ou nagas usando uma aparência humana — reverte à sua forma verdadeira. O mesmo vale para vítimas de transformações ou maldições (mas o efeito termina quando a vítima deixa a área).

Magia e poderes de teleporte, transporte planar e alteração da realidade não funcionam na área afetada. Isso impede o uso de Vantagens como Área de Batalha, Possessão, Separação e Teleporte, bem como magias de invocação e teleportação (de qualquer tipo).

Quando capturados, estes raros prossímios costumam ser domesticados e mantidos em áreas restritas (para revelar intrusos disfarçados), tribunais e salas de interrogatório (para evitar mentiras), ou prisões de segurança máxima (para evitar a fuga de criaturas capazes de teleporte). Certos vilões também fazem uso deles, para evitar que heróis usem seus poderes.

Matar um destes animais atrai sobre o criminoso a ira de Khalmyr: pelo resto da vida o criminoso não será capaz de mentir, e nem usar quaisquer dos poderes anulados pelo animal.

Protetor da Ordem: F0, H3, R0, A0, PdF0

Protodraco

Estes imensos lagartos voadores medem até 5m de comprimento, por 6m de envergadura. São freqüentemente confundidos com dragões, o que é um grande engano: são animais comuns, sem alta inteligência ou poderes mágicos, mas, ainda assim, muito temidos nos raros lugares onde são encontrados.

Um protodraco tem quatro patas, que podem ser usadas para caminhar no solo, embora lentamente (H2). As asas não são braços transformados, como as asas de aves, morcegos e wyverns: são na verdade prolongamentos das costelas, sendo esta a razão de sua curiosa forma de leque. O pescoço alongado e dentes afiados permitem ao protodraco pegar os peixes de que se alimenta, durante vôos rasantes sobre o mar.

Outra razão que leva os leigos a confundir protodracos com dragões é sua forma especial de ataque. Um protodraco pode disparar pela cauda um relâmpago. Não se trata de um poder mágico, e sim a mesma capacidade de uma arraia ou enguia elétrica: qualquer músculo, quando se contrai, produz uma pequena carga elétrica. Peixes elétricos e protodracos têm músculos especiais, que perderam a capacidade de se contrair, mas podem produzir mais eletricidade.

O relâmpago é usado pelo protodraco para atordoar peixes muito grandes ou inimigos. Seu alcance é reduzido, apenas 10m — por isso o animal costuma usar o relâmpago durante um vôo rasante. Além do dano normal, esse ataque também pode atordoar a vítima se ela falhar em um teste de Resistência. Essa paralisia dura 10 minutos, menos 1 minuto para cada ponto de Resistência da vítima (alguém com R4 ficará atordoado 6 minutos).

Após usar sua carga, o protodraco deve esperar pelo menos 1d rodadas para fazê-lo outra vez — mas ainda será capaz de lutar com suas garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d), fazendo três ataques por turno. Em caso de

realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa.

Se capturados jovens, protodracos podem ser domesticados e cavalgados.

Protodraco: F3-4, H2-4, R4-5, A1, PdF3-5

Arma Viva: os ataques de um protodraco são letais.

Levitação: voando, protodracos têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Pteranodonte

Tecnicamente, o pteranodonte não é um verdadeiro dinossauro, e sim um pterossauro — um grupo de répteis com braços transformados em asas de couro, como os morcegos.

O pteranodonte tem uma envergadura de até 10m, e pesa de 15 a 25 quilos. Vive próximo à costa e se alimenta de peixes que captura planando sobre a água, como os albatrozes. Tem uma enorme crista em forma de leme atrás da cabeça, que chega a atingir 2m. Não tem dentes ou cauda. Como outros pterossauros, tem Visão Aguçada. Um deles não atacaria um ser humano em nenhuma hipótese, exceto, talvez, na defesa de seu ninho.

Pteranodonte: F1, H2, R1, A0, PdF0

Arma Viva: um pteranodonte pode atacar de forma letal se seu ninho for ameaçado.

Levitação: voando, pteranodontes têm velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Pteros

Pteros, ou dragões-de-asas, estão entre os menores antropossauros — medem não mais de 1,60m de altura. Têm braços transformados em asas, uma crista cartilaginosa atrás da cabeça e uma cauda longa, com ponta em forma de folha; ambas ajudam nas manobras de vôo.

Pteros vivem em praias rochosas de mares, rios e grandes lagos. Alimentam-se de peixes que colhem em pleno vôo, com as garras dos pés. Constroem seus ninhos em rochedos, penhascos, grandes árvores e locais de difícil acesso. Sua tecnologia é a mais primitiva entre os antropossauros. Não conhecem o fogo, e sabem apenas usar pedras para quebrar conchas muito duras.

Com relação à vida social, pteros apresentam um traço raro: vivem em casais, e são fortemente monogâmicos (em sua espécie a população de machos e fêmeas é mais equilibrada). O casal permanece unido por toda a vida. Quando um dos parceiros morre, o sobrevivente é atacado por forte depressão e leva algum tempo (1d meses) até voltar a acasalar-se. Pteros vivem pouco, três vezes menos que um humano.

Ptero macho: F2, H3, R2, A0, PdF0

Ptero fêmea: F1, H4, R1, A0, PdF0

Arma Viva: as garras de um ptero são armas naturais consideradas letais.

Levitação: voando, pteros têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for menor).

Ligação natural: todo ptero é profundamente ligado a seu par. Dentro do mesmo campo visual podem se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, um sempre saberá em que direção e distância poderá encontrar o outro. Caso um dos membros do casal morra, o sobrevivente sofre um redutor de -1 em suas Características durante as 3d semanas seguintes.

Parceiro: pteros sempre andam em casais, e lutam de forma sincronizada. O casal ataca como uma única criatura com F2, H4, R2, A0, PdF0, 15 PVs e 15 PMs.

Protegido Indefeso: todo ptero sofre um redutor de H-1 quando seu parceiro está em perigo (Perto da Morte, ou outro tipo de ameaça séria). Caso o parceiro morra, a perda de Habilidade é permanente.

Pudim Negro

O "pudim" negro é na verdade uma criatura amorfa de coloração negra que ataca qualquer coisa que se mova para conseguir alimento (estudiosos como Vladislav diriam que se trata de uma "colônia de amebas agigantadas" ou coisa assim).

Quando vence a FD de um adversário, o poderoso ataque ácido do pudim causa a perda de 1 Ponto de Forja da armadura e/ou escudo (se a vítima os estiver usando), e ainda exige desta um teste de Armadura: se falhar, a vítima perderá um ponto de Armadura permanentemente. O ácido não consegue corroer pedra, de modo que a única forma de aprisionar a criatura é entre paredes de pedra ou tijolos, ou recipientes de barro.

Pontos de Forja perdidos podem ser restaurados mais tarde, com testes da Perícia Mecânica (um teste para cada ponto perdido; cada teste consome uma hora; em caso de falha, não são permitidos novos testes para um mesmo personagem). Também é possível contratar um armeiro ou ferreiro profissional, ao custo de 1dx100+500 peças de cobre para cada ponto restaurado.

Pudim Negro: F4, H1, R4, A1, PdF0

Arma Viva: o ácido do pudim negro é uma arma letal.

Invulnerabilidade: qualquer ataque normal ou elétrico não causa dano — apenas divide o pudim em duas criaturas menores, com os mesmos atributos da criatura original, mas metade dos PVs e PMs. O pudim também não sofre nenhum dano por ácido, frio ou veneno, mágicos ou não. Fogo (normal ou mágico) e outras formas de magia causam dano normal.

Quelicerossauros

Os quelicerossauros estão entre as criaturas mais perigosas e selvagens de Galrasia. São mais armados, mais horrendos e mais ferozes que qualquer dinossauro carnívoro da Terra.

Pense em um T-rex com grandes mandíbulas de inseto nas laterais da cabeça e garras de louva-a-deus, e você já começa a ter uma idéia de sua aparência. Some a isso o fato de que atacam sempre em bandos de 2d indivíduos...

Quando o quelicerossauro pode prender uma vítima com suas garras (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Uma vítima presa é considerada Indefesa até se soltar. Enquanto está presa, a vítima não pode lutar e é atacada com mordidas (FA=F+H+1d) até a morte. Até três quelicerossauros podem ajudar a imobilizar uma criatura de tamanho humano (cada bicho extra impõe um redutor de -1 no teste de Força para escapar), tornando praticamente impossível sua fuga. Eles também podem optar por atacar apenas com mordidas.

Quelicerossauros: F7, H4, R5, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um quelicerossauro é letal.

Quelonte

O quelonte é uma enorme tartaruga marinha medindo até 6m de comprimento. Apesar da aparência impressionante, é quase inofensivo; usa o bico apenas para esmagar conchas de pequenos invertebrados, podendo também se alimentar de polvos e águas-vivas. Quando atacado, o quelonte pode usar o bico afiado para morder (FA=F+1d).

O quelonte pode ser domesticado como montaria. Se necessário, pode ser cavalgado mesmo sem selas e arreios; a carapaça tem saliências que um humano pode usar como apoio. Até um quelonte não domesticado, em estado selvagem, pode servir como montaria (a criatura não tem condições de remover um humano de suas costas). Para isso faça testes fáceis da Especialização Montaria.

Quelonte: F3, H0, R3, A4, PdF0

Anfíbio: o quelonte pode se mover na água com velocidade normal; possui Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; pode ficar até 3 dias fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 (ficando com H1) para fugas e perseguições na água; tem Vulnerabilidade (calor/fogo).

Arma Viva: o bico de um quelonte é muito afiado e considerado uma arma natural letal.

Armadura Extra: quelontes têm Armadura duas vezes maior (A6/12) contra qualquer ataque baseado em corte, contusão ou perfuração.

Quimera

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores: gorilas com asas de águia, lobos com tentáculos, tubarões com garras de lagosta... Cada uma com Características e poderes especiais diferentes.

Existe, contudo, uma quimera considerada "verdadeira", a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode. Pode fazer cinco ataques por turno com as duas garras (FA=F+1d), mordida de leão (FA=F+H+1d), mordida de dragão (FA=F+H+1d+1) e marrada de bode (FA=F+H+1d). Em caso de atacar mais de uma vez no turno, será considerada uma ação completa. À distância, a cabeça de dragão pode atacar com o mesmo sopro de chamas de um dragão vermelho verdadeiro: uma esquiva bem-sucedida da vítima reduz à metade o dano normal.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontrem. Normalmente ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores.

Quimera Verdadeira: F3-4, H4, R5, A3, PdF6

Arma Viva: o ataque de uma quimera é letal.

Levitação: voando, uma quimera verdadeira tem velocidade normal igual a 40km/h.

Random

O monstro conhecido como random parece ser outra criação de Nimb para o mundo de Arton. Esta criatura agressiva é totalmente invulnerável a ataques de qualquer tipo, exceto um — sua única fraqueza. Infelizmente, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro.

Um random é grande e forte como um gigante (em média 10m de altura), mostrando um corpo humanóide coberto com pele rochosa. Ele tem vegetação crescendo nas costas — uma evidência de que estas criaturas devem passar muito tempo enterradas, talvez em hibernação, despertando de tempos em tempos para espalhar destruição pelas redondezas. Não tem olhos, mas é capaz de perceber inimigos mesmo quando estão escondidos ou invisíveis. O random faz dois ataques por turno com os punhos massivos (FA=F+1d – ação completa), ou um ataque por turno disparando grandes rochas (a criatura consegue expelir pedras imensas a partir das mãos; FA=PdF+H+1d).

O random é invulnerável a qualquer tipo de dano, natural ou mágico, exceto um. Essa fraqueza especial muda cada vez que o monstro desperta de um novo período de sono: o Mestre deve rolar dois dados e consultar a seguinte tabela:

2) Corte: espadas, machados, garras, lâminas em geral.
3) Perfuração: flechas, lanças, adagas, dardos, chifres...
4) Contusão: socos, chutes, clavas, martelos, pedras...
5) Explosão: bombas, granadas...
6) Calor/Fogo: tochas, lava, chamas em geral...
7) Frio/Gelo: magias congelantes, ataques congelantes...
8) Luz: raios, magias de Luz...
9) Trevas: sombras, magias de Trevas...
10) Eletricidade: choques e relâmpagos em geral.
11) Som/Vento: ataque sônico, onda de choque, tufões...
12) Químico: água, ácido, venenos...

Quando um random é atacado com o tipo de dano que representa sua atual fraqueza, seja natural ou mágico, sofre dano normal (que ainda deve vencer sua FD). O random é imune a poderes e magias de Paralisia, Teleporte, Transformação e Raio Desintegrador. Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam normalmente contra ele.

Random: F10-12, H4, R5-7, A3-4, PdF8

Arma Viva: os ataques do random são sempre letais.

Sentidos Especiais: o random possui todos os Sentidos Especiais. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Ratazanas

Por incrível que pareça, simples ratos podem ser terríveis inimigos contra aqueles que se aventuram em túneis, ruínas, masmorras, cavernas e qualquer outro lugar onde exista muito entulho, sujeira e dejetos.

Ratazana Comum: medem entre 10 e 40cm (fora a

cauda). Geralmente evitam criaturas de tamanho humano ou maior. Só atacam quando estão em pânico (têm muito medo de fogo) e em grande vantagem numérica, ou quando controladas magicamente por alguém. Um bando de 1d+4 ratazanas ataca como uma única criatura com F1, H2, R1, A0, PdF0, Arma Viva, sendo dispersadas quando sofrem 5 a 10 pontos de dano.

Ratazana Gigante: são do tamanho de capivaras, medindo até 90cm de comprimento. Ferozes e territoriais, reúnem-se em bandos de 1d+1 indivíduos e atacam qualquer criatura que entre no mesmo aposento onde se encontram. F1-2, H3, R0-1, A0, PdF0, Arma Viva.

Rato de Tenebra: estes pequenos monstros esqueléticos são encontrados em cemitérios, casas assombradas e outros lugares onde existem mortos-vivos. Como as ratazanas comuns, medem até 40cm e formam bandos de 1d+4 ratos para atacar como uma única criatura com F1, H2, R1, A0, PdF0, Arma Viva, Morto-Vivo. São dispersadas com 5 a 10 pontos de dano. Possuem todas as imunidades e fraquezas dos mortos-vivos.

Rinocerontes

Rinocerontes são grandes herbívoros, muito mal-humorados e agressivos. Atacam qualquer criatura que se aproxime demais do bando. Seu chifre ataca com FA=F+H+1d.

Rinoceronte da Savana: o tipo mais comum deste animal, encontrado na Grande Savana, geralmente formando manadas com elefantes. Mede até 4m de comprimento. F3, H1, R2-3, A1, PdF0, Arma Viva.

Rinoceronte Lanoso: espécie pré-histórica, um pouco maior (até 5m) e muito peludo, habitante de lugares gelados. Encontrado apenas nas Montanhas Uivantes. F3, H1, R3-4, A1, PdF0, Arma Viva, Armadura Extra (frio/gelo).

Brontotério: outra variedade pré-histórica, mas muito maior (até 7m de comprimento e 3m de altura) e com um chifre em forma de "Y" no focinho. Existe apenas em Galrasia. F4, H1, R4-5, A2, PdF0, Arma Viva.

Ataque Especial (Carga): rinocerontes podem gastar 3 Pontos de Magia e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, atacando com FA=F+H+1d+2.

Salamandra de Fogo

Este animal mágico tem a aparência de um lagarto medindo até 3m, com pernas curtas e corpo listrado de roxo e alaranjado.

A salamandra de fogo vive apenas em lugares REALMENTE quentes, como os lagos ferventes e cavernas vulcânicas das Montanhas Sanguinárias. Alguns pontos do Deserto da Perdição, em certas épocas do ano, ficam quentes o suficiente para transformar a areia em pântanos de vidro líquido — onde a salamandra nada livremente; quando o vidro esfria, o bicho entra em hibernação.

Embora fique à vontade no fogo, a salamandra é forçada a caçar em lugares mais frios (quase nenhuma outra criatura consegue viver onde ela vive!), provocando encontros ocasionais com aventureiros. Lenta, ela não consegue lutar bem — mas seu próprio corpo emana tanto calor que provoca dano por Poder de Fogo em qualquer criatura a até 1m (distância mínima para combate corporal). Para atacar à distância, o monstro pode também disparar pela boca um jato de escória quente (FA=PdF+H+1d).

Como seria de se esperar, a salamandra não sofre nenhum dano por ataques com fogo (mesmo mágico), mas é vulnerável a ataques com frio/gelo. Correm rumores de que o mago Salini Alan tem uma ou mais destas criaturas nos subterrâneos de seu palácio em Triunphus.

Salamandra de Fogo: F3, H0, R3, A2, PdF4-6

Arma Viva: o ataque de uma salamandra-do-fogo é letal.

Invulnerabilidade: a salamandra não sofre dano por ataques baseados em calor/fogo.

Vulnerabilidade: a salamandra tem Armadura 1 contra ataques baseados em frio/gelo.

Sátiro

Sátiros são seres com torso (acima da cintura) humanóide, pernas e chifres de bode — mas eles podem assumir um disfarce mágico ilusório, parecendo totalmente humanos por quanto tempo quiserem. Em ambas as formas o rosto humano é adornado com cavanhaque, ou apenas bigode. Não existem sátiros fêmeas.

Sátiros são, acima de todas as coisas, apreciadores das coisas boas da vida: comida, bebida, esporte, música, dança, romance e quaisquer outras fontes de prazer. Peritos em arco e flecha, gostam muito de caçar por diversão, mas nunca em excesso.

Quando confrontados com aventureiros, sátiros podem fornecer informações sobre a floresta onde vivem para aqueles que aceitem competir em alguma prova — que pode ser tiro ao alvo, canto, dança ou até um concurso de piadas. Em geral o desafio envolve testes de Especializações específicas (geralmente de Artes ou Esportes). Nem sempre é preciso vencer o sátiro para ter sua colaboração; às vezes basta que ele se divirta. Alguns momentos a sós com uma aventureira bonita seriam também um excelente suborno para ter a colaboração do sátiro.

Sátiro (2 pontos): personagens jogadores podem ser sátiros. Esta Vantagem Racial oferece PdF+1 (até um máximo de PdF5), Tiro Múltiplo e o Código de Honra dos Cavalheiros. Sátiros jamais podem ser clérigos, exceto da deusa Wynna. Para sátiros, as Perícias Artes e Esportes custam apenas 2 ponto, em vez de 3.

Magias: sátiros que possuam Artes (ou uma Especialização de Instrumento Musical) podem usar um

instrumento musical (usualmente uma flauta) para lançar as magias O Canto da Sereia e Fascinação, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Magia (mas apenas contra mulheres).

Tiro Múltiplo: sátiros podem fazer vários ataques à distância no mesmo turno quando usam armas (geralmente arcos). Ele precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Código de Honra dos Cavalheiros: o ponto fraco de qualquer sátiro é a beleza feminina. Eles nunca resistem a uma chance de conquista, perseguindo as ninfas, dríades e outras lindas habitantes das florestas — bem como aventureiras atraentes que estejam de passagem. Jamais atacam mulheres e sempre atendem um pedido de ajuda de uma mulher. Recebem +1 em testes de Lábia e Sedução.

Selako

Selakos é como são chamados os tubarões no mundo de Arton; sob a maioria dos aspectos, eles são exatamente iguais aos tubarões da Terra.

Selakos não gostam de longas batalhas: ele costumam fazer um único e decisivo ataque, procurando arrancar um grande pedaço de carne com uma única e poderosa mordida (FA=F+H+1d). Em caso de um acerto crítico nesse ataque (e somente nesse), em geral a vítima morre pouco depois, por perda de sangue, perdendo 1 Ponto de Vida por turno até que sejam aplicados primeiros socorros (um teste bem-sucedido de Medicina/Primeiros-Socorros).

Selakos são encontrados em mar aberto, sendo muito raro que ataquem em áreas costeiras. Nadam o dia todo, e nunca dormem. São solitários, mas muitas vezes podem ser encontrados em pequenos bandos. Embora raramente ultrapassem dois metros, existem relatos sobre selakos monstruosos e gigantescos, maiores que navios!

Selako: F2-4, H1-3, R1-3, A0-1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um selako é sempre letal.

Sentidos Especiais: selakos têm Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas com estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Fúria: na presença de sangue, selakos entram em fúria. Neste estado recebem H+1, F+1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs. Caso estejam em cardumes, selakos em fúria também podem atacar os próprios companheiros.

Sereia

Os elfos-do-mar podem ser a espécie dominante nos oceanos de Arton, mas estão longe de ser a única. Entre seus vários vizinhos nos domínios do Grande Oceano estão as sereias, certamente a mais famosa raça submarina; conhecidas por sua beleza, habilidades artísticas e, principalmente, por seus perigosos poderes de sugestão mental.

Sereias têm tronco, cabeça e braços humanos, mas em lugar de pernas possuem uma longa cauda de peixe. Essa cauda se transforma magicamente em pernas sempre que a sereia sai completamente da água, mesmo contra a sua vontade. Desta forma ela pode se fazer passar por uma mulher humana normal.

Sereias vivem em comunidades — desde pequenas vilas até vastos reinos, instalados em planícies ou cavernas submarinas. Contudo, elas conservam uma forte unidade cultural; todas as comunidades falam a mesma língua, têm as mesmas tradições e hábitos, e reverenciam o mesmo Grande Oceano.

De forma totalmente oposta aos elfos-do-mar, sereias são matriarcais. O poder político, religioso e a autoridade familiar ficam nas mãos das mulheres. Elas são rainhas, líderes comunitárias, sacerdotisas, bardas e magas; todas estas funções são proibidas aos homens, que atuam como guerreiros e caçadores. A própria espécie é conhecida coletivamente como "sereias", palavra feminina, mas que também se refere aos machos.

As armas mais comuns (mas não as únicas) entre as sereias são o tridente, o arpão (lança) e a rede. Algumas usam peças de armadura (geralmente leves), próprias para não interferir com a natação; e também escudos feitos de conchas e carapaças de animais marinhos.

Sereias não costumam vestir roupas de qualquer tipo, embora tradicionalmente usem conchas para cobrir os seios. Em ritos religiosos as sacerdotisas usam coletes ou mantos de couro de peixe, fibras de algas marinhas ou seda de aranha-do-mar.

Ao contrário dos elfos-do-mar, sereias conhecem e usam o fogo. As comunidades maiores têm magas ou sacerdotisas capazes de criar chamas que ardem sob a água. Mesmo assim, a metalurgia é uma arte complicada para elas — perto do fogo a água ferve, impossibilitando o trabalho de um ferreiro. Apenas protegido com magia ele poderia forjar metal, novamente exigindo o trabalho de uma maga ou clériga poderosa. Assim, embora as sereias consigam produzir itens metálicos, eles serão muito raros, e sempre muito belos, fruto do grande talento artístico da raça.

Sereias e elfos-do-mar vivem em conflito. Seus pontos de vista totalmente opostos sobre a dominação masculina/feminina tornam impossível a convivência pacífica. De tempos em tempos ocorrem pequenos confrontos, batalhas ou até grandes guerras que por pouco não dizimam as raças inteiras. Às vezes ocorre que elfas-do-mar rebeldes, descontentes com sua condição submissa, procurem abrigo entre as sereias — onde são bem aceitas. Tomar essas fugitivas de volta costuma levar os elfos e sereias a novos confrontos.

Com relação aos habitantes da superfície, sereias são neutras. Elas visitam o Mundo Seco regularmente em seus disfarces de duas pernas, pelos mais variados motivos. Entre os humanos, seus maiores inimigos são os piratas, que têm como tradição caçar sereias e vendê-las por altíssimos preços para circos, mercados de escravos ou como cobaias para magos. Piratas também capturam e torturam sereias por acreditar que elas conhecem a localização de tesouros submersos.

Apenas sereias mulheres podem comprar Arcano, Clericato ou possuir Focus. Elas têm como divindade principal o Grande Oceano — que, para elas, tem aparência feminina. Sereias também podem ser clérigas de Allihanna, Divina Serpente, Hyninn, Lena, Nimb, Tenebra, Thyatis e Wynna.

Sereia (1 ponto): sereias podem ser personagens jogadores. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Anfíbios vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece a capacidade de se mover na água com velocidade normal; Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água; até 1 dia por ponto de Resistência fora d'água, então começa a perder 1 ponto de Força e Resistência por dia; recebe H+1 para fugas e perseguições na água; e Vulnerabilidade (calor/fogo). Sereias também possuem Aparência Agradável e, por sua afinidade com as Artes, para elas esta Perícia custa apenas 2 pontos em vez de 3.

Aparência Agradável: em terra, sereias podem parecer apenas jovens belas e inocentes. Recebem +1 em Atuação, Lábia e Sedução, e -2 em Interrogatório e Intimidação. Também têm direito a um ataque extra antes do início de uma luta.

Magias: sereias podem usar a magia O Canto da Sereia como uma habilidade natural, quantas vezes quiserem e sem gastar Pontos de Magia. Alvos de sexo oposto sofrem redutor de -3 em seu teste de Resistência.

Serpentes Constritoras

Constritoras são serpentes não venenosas de grande porte, que atacam primeiro com uma forte mordida para prender a vítima — e depois enroscando-se em seu corpo e apertando até esmagar todos os seus ossos. Caso o ataque com a mordida seja bem-sucedido (FA=F+H+1d), no turno seguinte ela tentará envolver a vítima (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13) esta passa a ser considerada Indefesa enquanto estiver presa.

Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas ou ataques desarmados (com uma FA máxima de F0+H0+1d+1). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente.

Anaconda: também conhecida como sucuri, habita rios e pântanos. Como os crocodilos, aguarda submersa para atacar criaturas que se aproximam para beber; geralmente macacos. Às vezes também fica pendurada em galhos baixos, esperando para cair sobre a presa. Mede até 7m de comprimento, embora algumas lendas falem de bichos com mais de 10m. F2-3, H2, R1-3, A0, PdF0, Arma Viva.

Piton do Deserto: muito parecida com a anaconda, exceto por preferir esperar suas vítimas enterrada na areia, onde fica totalmente indetectável, mesmo para aqueles com Sentidos Especiais. Pode chegar a 6m. F2, H2, R1-2, A0, PdF0, Arma Viva.

Dama da Morte: uma monstruosa serpente de duas cabeças, muito maior que a anaconda comum. Ataca da mesma forma que as outras constritoras, mas quando tenta a mordida tem direito a dois ataques por turno (ação completa). Atinge até 20m. F3-4, H2, R2-3, A1, PdF0, Arma Viva.

Serpentes Venenosas

Com certeza criadas pelo deus Sszzaas, as serpentes venenosas estão em quase todo o mundo de Arton, exceto em áreas glaciais, como as Uivantes. Elas caçam apenas pequenos animais, e não atacam humanos ou animais maiores a menos que se sintam ameaçadas — o que costuma acontecer quando alguém se aproxima demais ou pisa nelas por acidente. Após esse primeiro ataque, seja bem-sucedido ou não, a serpente tenta fugir.

O efeito do veneno pode ser apenas paralisante (neste caso a cobra terá a Vantagem Paralisia, sendo estas as únicas que podem ser adotadas como Familiares) ou então mortal. O veneno mortal não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada. Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem-sucedido de Medicina/Primeiros-Socorros (Habilidade +1) ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Cascavel: a mais comum entre as serpentes venenosas de Arton, encontrada em campos, montanhas e desertos. Felizmente, quando ameaçada, ela usa o guizo em sua cauda como sinal de aviso — e só vai atacar no turno seguinte, caso o agressor não se afaste. F0, H1-3, R1, A0, PdF0, Arma Viva (seu veneno).

Naja: pode ser identificada por um tipo de "capuz" que traz na cabeça. Era nativa de Tamu-ra — portanto, hoje está quase extinta. Seu veneno é mais forte; uma vítima envenenada perde 2 PVs por turno, em vez de 1. F0, H1-3, R1, A0, PdF0, Arma Viva (seu veneno).

Cuspideira: ao contrário das outras serpentes, que injetam peçonha através das presas, esta cobra consegue cuspir seu veneno a grandes distâncias. Ela tem Paralisia baseada em Poder de Fogo. F0, H1-4, R1, A0, PdF1-3.

Serpente Marinha: encontrada nos oceanos (em lugares rasos) e no Rio dos Deuses, seu veneno é muito mais forte; a vítima perde 3 PVs por turno, em vez de 1. F0, H1-3, R2, A0, PdF0, Arma Viva (seu veneno).

Cobra-Rei: a maior serpente venenosa de Arton, atinge até 5m de comprimento. Sendo tão grande, ela também pode atacar por esmagamento como uma serpente constritora — e costuma caçar humanos. F2, H2, R2-3, A0, PdF0, Arma Viva (veneno e esmagamento).

Siba Gigante

Este monstro é uma variedade gigante da sépia, ou siba, um molusco marinho aparentado com os polvos e lulas. É oval e achatada como uma tartaruga, medindo quase 4m de comprimento por 2m de largura. Tem olhos grandes, com estranhas pupilas em formato de "W", e oito tentáculos curtos escondendo a boca em forma de bico de papagaio. Muito mais impressionantes são as luzes que pulsam sobre seu corpo, correndo e formando desenhos intrincados. Essas luzes não são de natureza mágica, mas exercem certo efeito hipnótico sobre quem as observa.

Ao contrário dos polvos, as sibas possuem uma forte concha protegendo o corpo — por isso a Armadura elevada. Os oito tentáculos que cobrem a boca são curtos e não servem para atacar, mas escondidos entre eles existem dois tentáculos mais finos e longos (H4, F3, Membros Elásticos). Eles podem ser “disparados” contra a vítima, como um sapo que agarra uma mosca com a língua (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Caso vençam consiga prender a vítima, e esta fica Indefesa e na rodada seguinte será arrastada para perto do bico (que ataca com FA=F+H+1d), enquanto é segura com firmeza pelos outros tentáculos.

Siba Gigante: F3/5, H2/5, R4, A3, PdF0

Arma Viva: o bico de uma siba gigante é uma arma natural considerada letal.

Invisibilidade: a siba tem excepcionais capacidades de camuflagem, podendo mudar de cor muito rapidamente, em frações de segundo. Infravisão não vai revelar nada, porque trata-se de uma criatura de sangue frio e sua temperatura é igual à do ambiente. Ver o Invisível não surtirá efeito, pois a criatura não está invisível — e Radar também não funcionará, uma vez que a própria pele da criatura pode assumir consistência rochosa. Caso seja tocada, por acidente ou de forma proposital, a criatura vai se revelar para lutar, brilhando com todas as suas luzes. Este poder não consome Pontos de Magia.

Magias: durante cada turno em que olha para as luzes da siba, um personagem fazer um teste de Resistência +1. Se falhar, fica encantado durante 1d turnos e não consegue fazer outra coisa além de observar as luzes, maravilhado (o efeito é igual ao da magia Fascinação). Este poder não consome Pontos de Magia.

Membros Elásticos: dois dos tentáculos da siba gigante podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Slark

Slarks são monstros de corpo humanóide, com faces horrendas de lagarto e três dedos em cada mão. Habitantes de ruínas e cavernas, temem a luz do sol e nunca são vistos à luz do dia. Reúnem-se em grupos de 3d indivíduos.

Apesar do aspecto truculento e ameaçador, slarks são fisicamente mais fracos que os humanos. Muito lentos, só conseguem fazer ataques fracos que causam apenas 1 ponto de dano quando vencem a FD da vítima. Para vencer, confiam apenas na escuridão (eles enxergam no escuro) e vantagem numérica (slarks só entram em combate quando estão em vantagem de pelo menos três para um).

Slarks podem caminhar pelas paredes (mas não lutar) livremente. Uma de suas táticas é esperar de tocaia no teto de túneis e corredores; quando grupos de aventureiros passam, os slarks despejam sobre eles banhos de saliva grossa e gosmenta para tentar apagar suas tochas (um aventureiro pode evitar isso com uma Esquiva bem-sucedida).

O ataque inicial de um slark consiste em deixar-se cair do teto sobre a vítima. Este Ataque Especial comum aumenta sua Força em +1 e consome seu único PM. Depois disso eles lutam normalmente. Slarks não sabem manejar armas, e usam apenas roupas rústicas feitas com restos dos pertences de suas vítimas.

Slark: F0, H0, R0, A0, PdF0

Arma Viva: mesmo fraco, o ataque de um slark é letal.

Sentidos Especiais: slarks possuem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Shimay

À distância, estes demônios podem realmente ser confundidos com elfos-negros: de pele negra, são bípedes, delgados, de movimentos ligeiros e parecem segurar arcos. Mas basta um olhar mais atento para descobrir que estes horrores possuem uma couraça negra e trazem no braço esquerdo uma estrutura óssea em formato de arco, com a mesma função (em termos de jogo ele possui os mesmos parâmetros que um arco curto). Das costas brotam hastes que eles podem arrancar e disparar como flechas.

A ponta de cada “flecha” tem uma glândula que secreta ácido concentrado, tão poderoso que pode atravessar aço como se fosse papel (o dano das flechas é do tipo químico/perfuração). Estas flechas ignoram a Armadura do alvo em sua FD, a menos que este tenha Armadura Extra contra químico — neste caso, terá sua FD normal. Invulnerabilidade funciona normalmente.

Os shimay são vistos em bandos de 2d, em geral dando apoio a grupos de kanatur e tai-kanatur. Eles sempre preferem atacar à distância, lançando chuvas de setas ácidas contra os inimigos. Em combate corporal, fazem apenas um ataque por turno usando o arco como arma de contusão (FA=F+H+1d).

Shimay: F2, H4-5, R3, A2, PdF3-6

Arma Viva: os ataques de um shimay são letais.

Armadura Extra: o shimay tem Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tiro Múltiplo: o shimay pode fazer vários ataques à distância no mesmo turno. Ele precisa gastar 2 PMs para cada alvo (incluindo o primeiro), e pode fazer um número máximo de ataques igual à sua Habilidade.

Shinobi

"Shinobi" é apenas outro nome para ninja, os temidos assassinos e espiões de Tamu-ra. Esta palavra antiga, contudo, tem um significado mais místico e maléfico; muitos tamuranianos acreditam que os ninja não são humanos, e sim demônios.

A descoberta dos demônios do tipo shinobi trouxe ainda mais pânico para Arton, porque estas criaturas foram encontradas FORA das áreas de Tormenta! Parecem grandes moscas bípedes medindo a mesma altura de um ser humano. Suas asas negras, dobradas estrategicamente sobre o corpo, disfarçam o monstro como um humano vestindo manto. A conclusão é assustadora! Isso quer dizer que qualquer vulto visto na penumbra, seja em estradas, florestas ou mesmo em grandes cidades, pode ser na verdade um destes demônios!

O disfarce funciona apenas à distância, ou em más condições de visibilidade (escuridão, chuva, neblina, etc). Basta um olhar cuidadoso para perceber a farsa. Embora tenham atuado até agora como espiões perfeitos, os shinobi não são capazes de falar — e nem revelar que tipo de missão secreta estariam desempenhando. Mas é bem possível que sejam responsáveis pelos recentes e misteriosos assassinatos de alguns estudiosos da Tormenta.

Quando abandona o disfarce, o shinobi pode fazer até três ataques por turno: dois com suas garras (FA=F+H+1d) e um com as pequenas mandíbulas (FA=F+1d). Em caso de fazer mais de um ataque por turno, será uma ação completa. Eles também podem voar e andar pelas paredes livremente (como na magia Aderência, mas sem gastar PMs). A mordida é altamente venenosa: obriga a vítima que tenha sofrido o dano a ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Em caso de falha, ela sofre dano extra de +2d (que ignora a FD).

Shinobi: F2, H4, R1, A1, PdF0

Arma Viva: os ataques de um shinobi são letais.

Armadura Extra: o shinobi tem Armadura duas vezes maior (A2) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Levitação: voando, os shinobi têm velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Soldado-Morto

Em vários pontos de Arton são contadas histórias sobre valorosos guerreiros que sacrificaram suas vidas em batalhas grandiosas e sangrentas, com o único objetivo de derrotar seus inimigos. Contudo, alguns desses mesmos guerreiros eram devotos tão fervorosos do Deus da Guerra que, mesmo após sua morte, em seus corpos ainda permanecia o desejo pelo calor de uma batalha. É desse desejo por combates que se originam os soldados-mortos.

Os soldados-mortos lembram esqueletos comuns, mas muito mais perigosos. A maior parte deles são silenciosos, mas alguns ainda conseguem falar — mesmo que com uma voz estridente e arranhada. Ao contrário da maioria dos esqueletos, têm luzes vermelhas brilhando nas órbitas vazias em seus crânios. São mais difíceis de se ferir, porque ainda usam as mesmas couraças metálicas que utilizavam em vida (e estas, apesar de esburacadas e enferrujadas, ainda lhes concedem alguma proteção).

Além das mesmas imunidades e poderes de qualquer esqueleto morto-vivo, os soldados-mortos são mais resistentes aos efeitos das magias Esconjuro de Mortos-Vivos (contra essa magia recebem um bônus de +1 em sua Resistência) e Controle de Mortos-Vivos (bônus de R+4; apenas necromantes e sacerdotes muito poderosos conseguem controlá-los).

Os soldados-mortos são guerreiros incansáveis, e também furiosos; atacam a tudo e a todos que estejam à vista (inclusive outros soldados-mortos, se estes ostentarem brasões de exércitos que eram inimigos quando em vida). Costumam ser encontrados vagando pelos locais onde morreram em combate — geralmente antigos campos de batalha, ou ruínas de antigos castelos e fortalezas.

Soldados-Mortos: F2, H2-3, R2-3, A1-3, PdF0-1

Morto-Vivo: soldados-mortos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Adaptador: soldados-mortos carregam armas variadas e dominam diferentes técnicas de combate, podendo causar diferentes formas de dano sem sofrer penalidades quando trocam de armas.

Armadura Extra: soldados-mortos têm Armadura duas vezes maior contra dano baseado em corte ou perfuração.

Invulnerabilidade: soldados-mortos são invulneráveis a ataques baseados em frio e gelo.

Fúria: estes soldados enlouquecidos estão em constante frenesi de batalha. Neste estado recebem H+1, F+1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs.

Usar Armas Simples e Comuns (Medievais): um soldado-morto geralmente porta as mesmas armas que utilizava quando estava vivo.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): um soldado-morto geralmente porta a mesma armadura e/ou escudo que utilizava quando estava vivo.

Sprite

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas

translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos anões, elfos, goblins e minotauros, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado. Possuem um reino próprio: Pondsmânia, um pequeno país perdido na imensidão de Grenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pelos demais regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari (o reino dos halflings).

Sprites são uma raça de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta, razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante 1d rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles de volta da morte é com um Desejo. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora do povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hynnin, Nimb e Thyatis: sprites podem ser clérigos de qualquer destes deuses.

Sprite (4 pontos): personagens jogadores podem ser sprites. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Fadas vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece H+1 (até um máximo de H5), Aparência Inofensiva, Arcano, Levitação, Modelo Especial, Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas, e nunca podem comprar Resistência à Magia.

Tahab-Krar

Este é o primeiro demônio da Tormenta conhecido que foge do "padrão humanóide" dos demais. Foi batizado com o nome de Tahab-Krar ("caranguejo-demônio-espinhento" em tamuriano antigo) pelo samurai Yamato Sagara, que havia sido enviado pela cidade de Edoshi — com o propósito de aprender mais sobre as técnicas de combate em áreas de Tormenta.

Este monstro lembra um canceronte (espécie de enorme caranguejo, uma iguaria em Arton). Mas, ao contrário deste gigante inofensivo, um tahab-krar é muito mais perigoso! Tem quatro olhos, dez patas, duas pinças e o corpo inteiramente coberto de espinhos muito afiados, como um ouriço do mar.

Estudiosos da Academia Arcana acham que este demônio vive próximo dos rios e lagos formados pelo ácido escarlate, onde ficam escondidos, aguardando suas presas.

Os estudiosos acreditam que os tahab-krar podem medir de 5 a 7m de altura. Em combate, são oponentes terríveis: sua couraça escarlate confere camuflagem natural dentro dos rios e lagos ácidos das áreas de Tormenta, tornando-os praticamente invisíveis quando imóveis (exige-se um teste de H-2 para perceber a criatura nestas condições), facilitando ataques-surpresa.

Em combate, tentam matar seus adversários com as pinças (dois ataques por turno, FA=F+H+1d, efeito vorpal, ação completa) para depois degustar sua "refeição". Mas essa não é sua única forma de ataque: eles também podem borrifar um jato de ácido concentrado. Algo interessante que estudiosos da Academia Arcana descobriram é que o monstro não produz o ácido, apenas o armazena em uma bolsa interna; a partir do tecido dessa bolsa, talvez seja possível produzir um material semelhante que sirva como proteção mais efetiva contra a chuva ácida.

Infelizmente, o ataque mais terrível do Tahab-krar se manifesta quando a criatura é acuada: o bicho dispara uma saraivada de espinhos venenosos e paralisantes em todas as direções. Em geral ele usa este ataque para imobilizar os inimigos, deixando-os à mercê de outros demônios que estejam em cena.

Devido à grande dificuldade em capturar estes monstros, a Academia Arcana não possui nenhum espécime vivo para estudos.

Tahab-krar: F5-6, H3, R6-9, A5, PdF0

Arma Viva: os ataques de um tahab-krar são letais.

Ataque Especial III: o tahab-krar pode gastar 8 PMs (ele possui 30-45 PMs) e borrifar ácido sobre todos os inimigos presentes na cena, com FA=PdF+H+1d+2.

Ataque Especial VI: o tahab-krar também pode gastar 20 Pontos de Magia e expelir os espinhos de sua carapaça contra todos ao redor, com FA=PdF+H+1d+4. Este é um ataque Paralisante; se vence a FD das vítimas, não causa dano, mas cada uma deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A paralisia dura 4 rodadas. Em geral o monstro usa a Paralisia em seu primeiro ataque para deixar seus inimigos Indefesos e depois acabar com eles usando o Ataque Especial ácido.

Armadura Extra: o tahab-krar tem Armadura duas vezes maior (A10) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tai-Kanatur

Uma versão maior e muito mais perigosa do kanatur; seu nome significa "rei dos homens-formiga-diabo". Mede dois metros de altura e tem a mesma aparência básica dos kanatur, mas com três braços — uma mão com garras à esquerda, duas imensas pinças à direita.

Faz três ataques por rodada. Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa. A garra tem FA=F+H+1d, enquanto as duas pinças atacam com FA=F+1d. Um ou mais deles costumam ser encontrados no comando de 4d kanatur.

Tai-Kanatur: F3-4, H3, R3-5, A4, PdF0

Arma Viva: os ataques de um tai-kanatur são letais.

Armadura Extra: o tai-kanatur tem Armadura duas vezes maior (A8) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Tasloi

"Ele é o Tasloi, ora!" Esta é a explicação de Katabrok quando perguntam sobre seu estranho companheiro — uma criatura de membros longos e finos, mãos e pés grandes, pêlos esverdeados, rosto comprido e narigão imenso. Os pés são ágeis como as mãos, igualmente capazes de segurar objetos. O Tasloi usa roupas leves e folgadas, deixando os braços e pernas livres para a ação. Também aprecia brincos e tatuagens.

Quando Tasloi fala de si mesmo, não consegue explicar se "Tasloi" é apenas seu próprio nome ou o nome de sua raça. Ele fala de forma confusa e rudimentar; apenas o próprio Katabrok consegue entendê-lo (e nem sempre). Ninguém nunca viu outras criaturas parecidas com ele, o que dificulta ainda mais as coisas.

Caso Tasloi seja um típico representante da espécie, então os "tasloi" devem ser uma raça arborícola — bem adaptada à sobrevivência em florestas, com seus membros longos e pelagem esverdeada. A Academia Arcana oferece uma boa recompensa por provas da existência de quaisquer outros tasloi em Arton.

Tasloi: F1, H4, R0, A0, PdF1

Aliado: o único tasloi conhecido tem como aliado um guerreiro chamado Katabrok, o Bárbaro. Ele tem F3, H2, R3, A2, PdF0, Aliado (Tasloi), Energia Extra 1, Protegido Indefeso, Má Fama (trapalhão).

Caça, Pesca e Rastreio (de Sobrevivência): o Tasloi dispensa testes para Tarefas Fáceis, fazem testes de H+1 para Tarefas Médias, e H-2 para Tarefas Difíceis envolvendo estas Especializações de Sobrevivência.

Usar Armas Simples (Medievais): o Tasloi sabe usar algumas armas de categoria simples.

Devoção: o Tasloi tem como missão pessoal seguir as ordens de Katabrok, e fica completamente perdido sem sua orientação. Ele sofre um redutor de -1 em todas as suas Características quando faz algo por iniciativa própria, sem seguir nenhuma ordem do bárbaro.

Inculto: tasloi é quase tão esperto quanto seu mestre; ou seja, não é nada genial. Ele fala de forma confusa, não sabe ler, nem se comunicar com outras pessoas, exceto Katabrok. Também sofrem um redutor de -3 em todos os testes de Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência. Não pode nunca comprar Genialidade, Perito ou Memória Expandida.

Tatu-Montanha

Este imenso invertebrado não é realmente um tatu, mas sim uma variedade gigante de caramujo — lembra mais algum tipo de tartaruga monstruosa. O corpo é blindado com uma carapaça convexa, seca e marrom, medindo mais de cinco metros de altura no topo. Sob a carapaça não há patas, e sim uma barriga rastejante de caramujo. Saindo da abertura onde deveria haver uma cabeça há uma massa de tentáculos com protuberâncias redondas em suas pontas. Possui uma longa e espinhosa cauda muscular, trazendo na ponta uma esfera massivamente revestida de espinhos, à semelhança de uma maça.

Tatus-montanha podem ser encontrados em manadas, pastando em pântanos — eles filtram a água para reter matéria orgânica e micro-organismos. Quando atacados, recolhem-se sob as conchas e tentam atingir o agressor com a cauda. Além de fortíssima contra qualquer ataque físico, a concha do tatu-montanha é imune a qualquer ácido.

Tatus-montanha podem ser facilmente domesticados como animais de montaria e carga. Infelizmente, o animal não sobrevive muito tempo fora de terreno pantanoso, apenas 2d semanas. Esse tempo pode ser prolongado se o animal puder pastar em pântano durante pelo menos uma hora por dia. Sua concha enorme, quando vazia, costuma ser usada por tribos locais como cabanas — são fortes, duráveis e algumas têm espaço para abrigar famílias inteiras. Conchas de exemplares menores podem ser usadas como depósitos de água e caldeirões; por ser invulnerável ao ácido, as conchas também são usadas por magos como reservatórios de substâncias corrosivas.

Tatu-Montanha: F5, H1, R4, A6, PdF0

Arma Viva: a cauda de um tatu-montanha causa é uma arma natural considerada letal.

Armadura Extra: tatus-montanha têm Armadura duas vezes maior (A12) contra qualquer ataque baseado em Força ou PdF.

Invulnerabilidade: tatus-montanha são invulneráveis a ataques baseados em ácido.

Tentacute

Este pequeno e inofensivo animal tem o mesmo tamanho e corpo felino de um gato comum. As maiores diferenças são os olhos telescópicos, como olhos de caracol; a concha em forma de capacete sobre a cabeça; e a cauda longa em forma de tentáculo de polvo, com ventosas e tudo, que ajuda o bicho na locomoção sobre as árvores.

Nas florestas que habita, o tentacute (pronuncia-se "ten-ta-KIU-te") ocupa o mesmo nicho ecológico dos esquilos: passa o dia colhendo nozes, avelãs e outros frutos secos para guardar em sua toca. Ele não teme seres humanos, pelo contrário, gosta de observá-los de perto. Infelizmente, o tentacute pode ser atraído por objetos pequenos e brilhantes, como moedas ou gemas preciosas, que ele rouba e esconde na toca (quase sempre no alto de uma árvore).

Graças a sua grande agilidade e velocidade nas árvores, é muito difícil perseguir um tentacute. Druidas e rangers costumam usá-los como informantes para saber quem está circulando em suas florestas.

Tentacute: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arena: em árvores os tentacute recebem H+2, ficando com H4.

Sentidos Especiais: o tentacute possui Visão Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através da visão, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Terizinossauro

Também conhecido como "lagarto ceifador", este dinossauro tem braços de 2,5m que terminam em garras afiadas em forma de foice. Ele faz dois ataques por rodada com as garras (FA=F+1d) e mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Terizinossauros pesam duas toneladas, são massivos como rinocerontes (seus passos estrondosos podem ser ouvidos ao longe) e vivem nas florestas e planícies de Galrasia. São herbívoros: usam as garras apenas para agarrar os ramos mais altos das árvores. Infelizmente, são também muito irritadiços e territoriais, atacando qualquer criatura que se aproxime do bando. Viajam em grandes manadas de 4d+5 indivíduos.

Terizinossauro: F4, H2, R5, A0, PdF0

Arma Viva: as garras e mandíbulas de um terizinossauro são armas naturais letais.

Tigre-de-Hyninn

O tigre-de-Hyninn é uma fera sobrenatural que acredita-se ser resultante de experimentos realizados há séculos por magos muito poderosos, por ordem do Deus da Trapaça. Eles se espalharam por toda Lamnor, onde são temidos até mesmo pelos goblinóides.

Na verdade, a fera é chamada de "tigre" apenas por seu rugido — sua verdadeira aparência é desconhecida, uma vez que o animal parece sempre desfocado, indefinido, impossível de enxergar com clareza. Sentidos Especiais de qualquer tipo não funcionam. Mesmo depois de morto (nas raríssimas ocasiões em que isso ocorre) sua figura parece um simples borrão escuro.

A configuração anatômica do animal parece variar, talvez porque os relatos que descrevem sua forma sejam conflitantes, ou talvez porque seja realmente capaz de mudar de forma. Ele pode ter de uma a três cabeças (cada uma pode atacar com uma mordida que causa dano de FA=F+H+1d), quatro a seis patas (podendo atacar com duas a quatro delas, com FA=F+1d), e 1d-2 estruturas de ataque semelhantes a tentáculos (Membros Elásticos, FA=F+1d). Qualquer que seja sua forma e número de cabeças, patas e tentáculos, a fera pode fazer no máximo oito ataques por turno. Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Atacar o tigre-de-Hyninn exige sempre um teste de H-2, pela dificuldade em enxergar o monstro. Mesmo as magias ou ataques que acertam automaticamente (como a Lança de Talude, por exemplo) só acertam com um resultado 1 ou 2 em 1d. Pela impossibilidade de prender o bicho em armadilhas, acredita-se que o tigre tenha capacidade de Teleporte.

Tigre-de-Hyninn: F2-3, H3-4, R3, A0, PdF0

Arma Viva: os ataques de um tigre-de-Hyninn são letais.

Membros Elásticos: os tentáculos do tigre-de-Hyninn podem alcançar inimigos distantes, que estejam a até 10m, sem precisar de Poder de Fogo para atacar a essa distância.

Teleporte: tigres-de-Hyninn podem se teleportar livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10 vezes sua Habilidade, em metros. Também recebem H+2 em Esquivas.

Tosco

Toscos são monstros artificiais, criados através de magia. Eles servem como soldados e força de trabalho para magos malignos poderosos; quando estas criaturas são vistas nas redondezas, é quase certo que o plano de um vilão está em andamento.

Toscos são criados com as mesmas magias normalmente usadas para animar e controlar mortos-vivos; a diferença é que, antes de realizar a magia, o mago ou clérigo deve derramar sobre o cadáver uma poção própria, que vai deformar e moldar o corpo em uma forma monstruosa (daí o nome). O preparo da poção consome ingredientes equivalentes a 14 Pontos de Experiência. Exceto para o propósito de sua criação, toscos NÃO SÃO considerados mortos-vivos; eles são, na verdade, um tipo de construto.

Estas criaturas existem em tamanhos variados, dependendo da função que desempenham. Os menores (F1, H2, R1, A1, PdF1) costumam ser enviados em missões de reconhecimento, enquanto os maiores (F4, H5, R4, A4, PdF4) atuam como guardas pessoais ou sentinelas em locais muito restritos.

Toscos são criaturas sem mente: obedecem as ordens de seu mestre sem questionar. São imunes a magias que afetam a mente, mas quaisquer outras mágicas funcionam normalmente com eles. Não possuem linguagem própria, mas podem compreender as ordens de seu criador. Toscos enxergam no escuro, podem ver coisas invisíveis e têm Detecção de Magia como uma habilidade natural. Eles também sempre sabem em que direção e distância podem encontrar seu mestre.

Toscos são instintivamente capazes de lutar com qualquer arma que tenham em mãos; eles costumam ser vistos carregando armas de formas estranhas, que nenhuma outra pessoa poderia usar corretamente (a menos que, como eles, tenham a Vantagem Usar Armas). Isso evita que suas próprias armas sejam úteis para seus inimigos, e por esse motivo seus criadores podem equipá-los com armas de boa qualidade. Os maiores entre eles podem possuir armas mágicas. Quando desarmados, toscos podem fazer até três ataques por rodada com as garras e mordida (FA=F+1d cada – ação completa).

É comum encontrar toscos agindo em equipe com esqueletos e zumbis — quase sempre invocados pelo mesmo vilão. Quando seu mestre é destruído, um tosco passa a vagar sem rumo, vivendo em florestas e cavernas como predador. Não é possível controlar um tosco que outra pessoa tenha criado.

Tosco: F1-4, H2-5, R1-4, A1-4, PdF1-4

Arma Viva: um tosco causa dano letal mesmo quando luta desarmado.

Construto: toscos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Eles nunca recuperam Pontos de Vida, nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Ao contrário de outros golens, não podem ser consertados.

Adaptador: toscos têm a habilidade de manusear qualquer tipo de arma, provocando diferentes formas de dano sem sofrer nenhuma penalização.

Ligação Natural: toscos podem receber comunicação telepática de seu mestre se este estiver dentro do alcance visual. Fora de vista, podem perceber emoções gerais e sempre sabem em que direção e distância ele está. Ao contrário das regras normais para esta Vantagem, um tosco ou seu criador não sofre nenhum redutor quando o outro morre.

Sentidos Especiais: toscos possuem Infravisão e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste de Infravisão.

Usar Armas Simples, Comuns e Exóticas (Medievais): um tosco menor sabe usar armas simples, enquanto que os maiores sabem usar tanto armas simples como comuns e exóticas.

T-Rex

Talvez um dos mais perigosos (apenas talvez...) dinossauros de Galrasia, o tiranossauro-rex mede até 13m de comprimento, 6m de altura e pesa de quatro a seis toneladas. Vive em selvas e planícies. Embora sejam solitários, na época do acasalamento podem ser encontrados em casais.

Sua enorme cabeça (Armadura 2) mede 1,30m, com afiados dentes de 15cm e uma mandíbula extremamente musculosa, capaz de rasgar mais de 200 quilos de carne em uma única mordida. Seu braços têm menos de um metro de comprimento, terminando em duas garras fracas e quase inúteis em combate (FA=1d). Mas suas longas e poderosas patas traseiras permitem ao T-Rex correr muito rápido (alguns acreditam em até 50km/h!), e também imobilizar presas pequenas ou fracas apenas pisando nelas (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13). Sua mordida ataca com FA=F+H+1d.

T-Rex: F6, H4, R5, A1, PdF0

Arma Viva: os ataques de um T-Rex são letais.

Sentidos Especiais: tiranossauros possuem Visão, Audição e Faro Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Triceratops

Nos tempos de Megalokk, durante a dominação dos monstros em Arton, o triceratops foi o mais comum entre os grandes dinossauros herbívoros, encontrado em vastas manadas. Hoje, como os outros dinos, ele existe apenas em Galrasia.

Um triceratops adulto pode atingir dez metros de comprimento, com chifres medindo mais de um metro. A cabeçada do triceratops ataca com FA=F+H+1d. Sua cabeça, pescoço e ombros são protegidos por um escudo de osso — que ele pode usar como um escudo normal, capaz de proteger a si mesmo ou alguém que o esteja cavalgando.

Triceratops: F5, H2, R4, A3, PdF0

Arma Viva: os ataques de um triceratops são letais.

Ataque Especial (Carga): triceratops podem gastar 3 Pontos de Magia e arremeter contra o alvo a até 20 km/h, atacando com FA=F+H+1d+2.

Deflexão: ao receber ataques baseados em PdF, o triceratops pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade (ficando com H4) para calcular a Força de Defesa. Ele pode fazer isso para proteger si mesmo e também seu cavaleiro (duplicando a Habilidade deste).

Trilobita

Trilobitas são grandes artrópodes marinhos, aparentados com os insetos, caranguejos e lagostas. Podem medir desde alguns centímetros a até um metro, e vivem em recifes de coral e fundo dos oceanos (nunca em terra). Alguns são cegos, apenas chafurdando no lodo em busca de comida, mas muitas espécies têm grandes olhos facetados.

Apesar do aspecto de bicho peçonhento, trilobitas não têm veneno e são muito fáceis de apanhar. Seu sabor não é tido como agradável na superfície de Arton — mas as raças submarinas consideram sua carne uma fina iguaria, digna dos mais luxuosos banquetes. Trilobitas não são completamente indefesos: eles podem formar enxames para atacar nadadores. Algumas centenas de pequenos trilobitas podem atacar de forma letal com FA=1d, e podem ser dispersados com 15 pontos de dano (possuem FD=1).

Trobo

Trobos são enormes aves, parecidas com grandes avestruzes com chifres, couro e casco parecidos de búfalo ou touro. As fêmeas também possuem chifres, embora menores. Eles possuem umas poucas penas que servem apenas como decoração. Não têm asas. Alcançam facilmente 3m de altura, mas a média é de 2,5m.

Muito dóceis, os trobos são apreciados nas fazendas de Arton como animais de carga e tração — especialmente em lugares onde há crianças. Um trobo domesticado pode ser muito mais forte que um touro comum, e menos perigoso.

Trobos são muito dóceis e apreciam a companhia de humanos e semi-humanos. Casos de ataques de trobos a pessoas são ainda mais raros que os ataques de bois.

Esses grandes animais têm hábitos alimentares combinados de pássaros e animais ruminantes. Consomem vários tipos de grama e vegetais, mas completam sua dieta com pequenos insetos ("pequenos" quer dizer menores que coelhos) e larvas. Alguns trobos selvagens (F3, H2) parecem caçar insetos gigantes, que eles matam a golpes de bico. Curiosamente, a carne de mamíferos e répteis parece não atrair os trobos.

É comum ver trobos engolindo pequenas pedras. Não são alimento, como muitos pensam: elas ajudam a triturar os alimentos no estômago, uma vez que o animal não tem dentes para mastigar.

Curiosamente, os anões não gostam muito dos trobos, e parece que as aves reconhecem esse desafeto, pois também não têm nenhuma afeição por anões. Se algum membro dessa raça tenta cavalgar um trobo, o resultado não é muito agradável...

Os pássaros-boi costumam defender com a vida sua "família" humana adotiva. São comuns histórias de trobos que atacam bandidos ou monstros que ameaçam seus donos. Trobos têm olhos grandes para seu tamanho; é comum que recebam nomes ligados à visão, como

“Corujão”, “Atento”...

Não se sabe ao certo qual a região de origem dos trobos, mas tudo indica que sejam uma espécie nativa de Arton. Eles existem em estado selvagem, sendo estes um pouco mais agressivos e reclusos; atacam apenas para defender a família ou para caçar (em geral insetos gigantes), normalmente fugindo diante de qualquer ameaça maior. Seus chifres são mais afiados que os de um trobo domesticado.

Trobos não têm penas como os outros pássaros, mas um couro resistente e com pêlos curtos, como os bovinos. O couro dos trobos é escuro, mas já foram vistos animais malhados ou em cores claras. Trobos albinos são muito raros e alcançam bons preços.

Graças a seu tronco largo volumoso e vários depósitos de gordura, é muito confortável cavalgar um trobo. Eles são lentos se comparados a um cavalo, mas demoram muito mais para se cansar; podem andar de oito a dez vezes mais tempo antes de parar para descansar.

Quando jovens, trobos podem ser usados em corridas. Eles são mais leves e rápidos que os adultos (H3, R1). Quando atingem a idade adulta, aos dois anos, ficam mais lentos e pesados (com atributos normais da espécie).

Trobo: F2-3, H1, R3, A2, PdF0

Arma Viva: o bico de um trobo pode causar dano letal.

Resistência à Magia: trobos são mais resistentes à magia que um animal normal. Devido a esse fato, dizem que os magos não gostam ou têm medo deles. Recebem um bônus de R+3 em testes de Resistência contra magias.

Ponto Fraco: poucas pessoas sabem, mas um trobo tem dificuldade em “ajustar” seu equilíbrio rapidamente. Eles não possuem um senso de equilíbrio ruim, mas não fazem correções rápidas. Este Ponto Fraco pode ser descoberto com um Teste Difícil de Ciência, Investigação ou Sobrevivência. Caso seja conhecido, recebe-se H+1 ao lutar contra um trobo.

Troglodita

Trogloditas, ou trogs, são uma raça de ferozes homens-lagarto criada por Tenebra, a deusa da noite e das trevas, a mesma deusa responsável pela criação dos anões, lobisomens, mortos-vivos e outras criaturas noturnas ou subterrâneas. Houve uma vez que, enciumada diante dos homens-lagarto que serviam ao deus dos monstros Megalokk, Tenebra teria desejado ter seus próprios homens-répteis. Então ela escolheu uma comunidade de anões e mudou seus corpos, transformando todos em sauróides. Isso explicaria porque os trogloditas e os anões têm tanto em comum.

Trogloditas medem até 1,80m de altura. Têm mãos com garras, pés parecidos com patas, cabeça de lagarto, uma cauda curta e pele revestida com pequenas escamas coriáceas. Os machos se diferenciam das fêmeas por sua crista atrás da cabeça. A cor vai do verde ao cinzento. Não usam roupas, mas são vistos com peças de armadura e cordões enfeitados com objetos de aço. São carnívoros: alimentam-se de qualquer criatura que consigam apanhar, mas preferem carne humana.

Trogs são o mais primitivo povo sauróide, aqueles que mais se parecem com répteis. Têm sangue frio, sendo mais vulneráveis a climas ou mágicas de frio, e também põem ovos! Atingem a idade adulta rapidamente, aos dez anos. Exceto por esse detalhe, seu tempo de vida médio é igual ao dos humanos.

As relações dos trogloditas com outras raças são conturbadas. Eles odeiam os humanos com todas as forças, dedicando suas vidas a matá-los e roubar seu aço. Apesar de seu quase parentesco com os anões, não existe qualquer simpatia entre estes povos. Ninguém gosta dos trogloditas, nem mesmo os outros povos-lagarto de Arton.

Existem certas semelhanças entre os trogs e os anões. Dizem que a deusa Tenebra conservou neles essas semelhanças por gostar muito do povo anão. Trogloditas gostam de viver nos subterrâneos, em grandes complexos de túneis — mas escolhem viver cavernas naturais, em vez de escavar como fazem os anões. Trogloditas também gostam de cerveja, e sabem produzi-la (estranhamente, a fermentação de cerveja é a “ciência” mais avançada deste povo).

Infelizmente, existe um traço marcante dos anões que os trogloditas não possuem — o talento como ferreiros. Este povo não sabe forjar metais, e isso parece ser motivo de grande frustração para eles. Talvez por este motivo, os trogloditas valorizam imensamente armas e outros objetos feitos de aço. Eles atacam povoados humanos e de outras raças, matando todos os seus habitantes apenas para roubar suas ferramentas e outras peças metálicas. Trogloditas usam objetos de aço como jóias, um símbolo de status entre eles.

Seria esperado encontrar estas criaturas vivendo em áreas remotas, mas não acontece assim. Embora existam muitos em Lamnor a maior parte dos clãs vive em lugares montanhosos próximos de povoados humanos; dali eles armam emboscadas contra viajantes e lançam ataques contra aldeias.

Além da infravisão, que os possibilita enxergar no escuro, trogs têm outras habilidades que os auxiliam em seus ataques contra humanos. Uma delas é seu poder camaleônico. Embora nem todos tenham esta capacidade, a maioria deles consegue mudar de cor para se confundir com o ambiente. À noite, escondidos entre as rochas e assumindo cor cinzenta, é quase impossível notá-los. Nem mesmo a infravisão poderia ajudar, pois eles têm sangue frio.

Outro poder dos trogloditas é que, em situações de tensão, e consumindo uma ação completa, um Troglodita

podem expelir pela pele um óleo fedorento que prejudica adversários que estejam à até 3m de distância dele. O óleo obriga os alvos a fazerem um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. O Troglodita só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

A tática de combate favorita dos trogs é usar seu poder camaleônico para se esconder, armar uma emboscada e atacar à distância, com lanças e dardos. Os sobreviventes são confrontados em combate corporal, enfraquecidos pelo óleo fedorento e facilmente vencidos.

Não há trogloditas na Aliança Negra dos goblinóides, embora eles sejam bastante comuns em Lamnor. Dizem que os bugbears organizam caçadas aos trogloditas para extrair seu óleo e armazená-lo em frascos que, arremessados, quebram e enfraquecem os inimigos (o óleo não afeta goblinóides). Todos os oficiais da Aliança Negra carregam pelo menos um desses frascos consigo.

Trogloditas: F1-4, H1-3, R3-5, A2-3, PdF1-3

Usar Armas Simples e Comuns (Medievais): trogs podem estar armados com diversos tipos de armas simples e comuns.

Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais): algumas vezes trogs usam escudos e armaduras em combate.

Troglodita (3 pontos): personagens jogadores podem ser trogs. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Trogloditas vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 e A+1 (até um máximo de F5 e A5), Infravisão (de Sentidos Especiais), Invisibilidade, Aparência Monstruosa e Vulnerabilidade (frio/gelo). Apenas aqueles com Clericato podem usar magia, e mesmo assim não podem possuir Focus superior a 3.

Invisibilidade: graças a seu poder camaleônico, trogs conseguem ficar quase invisíveis. Mas ao contrário das regras normais para esta Vantagem, ficam imediatamente visíveis quando entram em combate, e não podem gastar Pontos de Magia para ficar novamente invisíveis quando estão em combate ou caso alguém esteja olhando.

Sentidos Especiais: todo troglodita tem Infravisão. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem ver no escuro ou detectar fontes de calor (como seres vivos), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste.

Vulnerabilidade: trogs têm Armadura reduzida pela metade contra ataques baseados em frio/gelo.

Trolls

Trolls são monstros humanóides feitos de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano. Trolls fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d) e mordida (FA=F+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa.

Estes monstros existem em uma assustadora variedade:

Troll do Pântano: é o tipo mais comum de troll, habitante de pântanos e charcos; ali eles constroem choupanas rústicas onde descansam e preparam comida. Seu apetite macabro os leva a capturar todo tipo de criaturas — especialmente humanos e semi-humanos, cujo sabor apreciam — e usá-las como ingredientes em numerosas “receitas” diabólicas...

Ghillanin: uma espécie de troll subterrâneo, incapaz de viver na superfície. Vastas hordas destas criaturas cinzentas certa vez tentaram conquistar Doherimm, o reino secreto dos anões; com muito esforço os ghillanin foram vencidos, e agora os anões exercem severa vigilância sobre eles. São muito sensíveis à luz do dia, sofrendo 1 ponto de dano por turno quando tocados pelo sol.

Glacioll: também conhecidos como trolls-do-gelo, são habitantes das Montanhas Uivantes e outros lugares frios.

De cor azulada, não apenas são imunes a magias e ataques baseados em frio, como também absorvem sua energia — eles GANHAM os Pontos de Vida que deveriam perder, ficando maiores: para cada 5 PVs extras, ganham +1 em Força, Resistência e Armadura.

Vrakoll: um tipo de troll aquático, encontrado nos oceanos e também no Rio dos Deuses. Podem viver e se mover normalmente embaixo d’água e possuem Sentidos Especiais (Radar). Levando em conta a dificuldade em atacá-los com fogo ou ácido quando estão submersos, em seu ambiente eles são praticamente invencíveis.

Troll: F2, H2, R3, A1, PdF0

Arma Viva: a ataque de qualquer tipo de troll é letal.

Tumarkhân

Este lagarto imenso é encontrado apenas na ilha-reino de Khubar, onde os nativos aprenderam a domesticá-lo como animal de montaria, carga e tração. É do tamanho de um elefante, e utilizado para as mesmas tarefas.

Ao contrário dos lagartos comuns, que se arrastam sobre a barriga, o tumarkhân tem patas robustas que mantêm o corpo do animal bem acima do solo. A cauda é muito curta, mal chegando ao chão. O couro tem coloração que vai do verde-acinzentado ao castanho claro. Os olhos são pequenos e bovinos. Duas grandes presas de marfim se projetam da boca, usadas como defesa e para derrubar árvores — cujas folhas e frutos alimentam o animal.

Embora não seja tão inteligente quanto o elefante, o

tumarkhân é muito dócil e fácil de domesticar. Mesmo aqueles que vivem em estado selvagem podem, com algum cuidado, ser amansados e cavalgados. Só lutam quando se sentem ameaçados, fazendo um ataque por turno com as presas (FA=F+H+1d) ou dois com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa).

Ao contrário do que ocorre com a maioria dos grandes animais, as fêmeas tumarkhân sempre têm ninhadas de dois ou até três filhotes. O parto costuma ser difícil; os nativos de Khubar ajudam a mãe nessas ocasiões.

Tumarkhân: F3-4, H0-1, R3-4, A1, PdF0

Arma Viva: o ataque de um tumarkhân é letal.

Ursos

Ursos são predadores muito fortes e, apesar da aparência desajeitada, muito rápidos — um homem normal não poderia vencê-los em uma corrida. Em geral eles evitam as pessoas, mas podem ser atraídos por acampamentos de aventureiros para roubar sua comida.

Urso Negro: o tipo mais comum, encontrado em florestas de clima temperado — especialmente nas proximidades das Montanhas Uivantes. Mede quase 2m de comprimento e pesa 300kg. F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

Urso Marrom: idêntico ao urso negro, exceto que habita locais de clima mais quente. F3, H2-3, R2, A0, PdF0.

Urso Branco: maior e mais pesado, é encontrado apenas nas Uivantes, onde vive de caça e pesca. É muito resistente ao frio e excelente nadador. F3-4, H2-3, R2-3, A1, PdF0, Anfíbio, Armadura Extra (frio/gelo).

Urso Panda: relativamente inofensivo, alimenta-se de brotos de bambu e só luta em defesa própria. Era nativo de Tamu-ra: hoje está quase extinto, sendo um dos animais mais raros e valiosos de Arton. O único exemplar vivo conhecido está em Nitamu-ra, vivendo no palácio de Tekametsu. F2, H2, R2, A0, PdF0.

Urso das Cavernas: versão enorme pré-histórica do urso comum, ainda encontrado em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. Mede 3m de comprimento e pesa até 800kg. Extremamente agressivo, é o único que ataca seres humanos sem hesitar. F4, H2-3, R3-4, A1, PdF0.

Todos os ursos fazem até três ataques por turno: duas garras (FA=F+1d) e uma mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Arma Viva: os ataques feitos com as garras e/ou mordida de qualquer tipo de urso são letais.

Urso-Folhagem

À distância, esta grande criatura pode realmente se parecer com um urso — mas, vista de perto, o monstro se revela como uma massa horrenda de matéria vegetal que caminha sobre quatro patas. Garras e dentes feitos de madeira complementam o disfarce.

O urso-folhagem age e se comporta exatamente como um urso comum, vivendo de caça e pesca, e dormindo em cavernas. A única diferença é que, seis semanas após o acasalamento, a fêmea expele duas grandes sementes em forma de embrião — que são enterradas, protegidas e adubadas com fezes, até que os dois pequenos ursinhos saiam da terra.

O urso folhagem faz três ataques por turno: dois com as garras (FA=F+1d) e um com a mordida (FA=F+H+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

Sendo feitos de vegetação úmida, eles são resistentes ao fogo. Ocasionalmente esta criatura pode ser vista acompanhando uma dríade como seu protetor.

Urso-Folhagem: F3-4, H2, R4, A2, PdF0

Arma Viva: os ataques feitos com as garras e/ou mordida de um urso folhagem são letais.

Armadura Extra: os ursos-folhagem têm Armadura duas vezes maior (A4) contra ataques baseados em fogo.

Sentidos Especiais: ursos-folhagem possuem Infravisão, Radar, Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste de Infravisão.

Unicórnio

O unicórnio é uma das criaturas mais nobres e puras de Arton. Tem a aparência de um grande cavalo branco com um único chifre dourado e espiralado nascendo na fronte. Muito raros, podem ser encontrados apenas em bosques e florestas remotas. Uma lenda diz que ver um bando destes animais pode purificar totalmente a alma, e talvez até remover uma maldição.

São criaturas muito ariscas, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles, mas também têm bom coração, podendo socorrer pessoas necessitadas com seu poder de cura ou teletransporte. Um unicórnio nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir. Unicórnios aceitam ser cavalgados apenas por mulheres puras e virgens.

O precioso chifre do unicórnio é a fonte de seus poderes; ele equivale a 30 Pontos de Experiência em ingredientes para a preparação de poções e itens mágicos. Infelizmente, a remoção do chifre provoca no animal a perda de 1 PV por hora até a morte. Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima TODOS OS DIAS (vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos Temporários de Experiência).

Unicórnio: F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0

Aceleração: unicórnios recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Podem saltar e permanecer no ar como se tivessem Levitação e H1 (neste caso movendo-se a 10m/s). Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Sentidos Especiais: unicórnios possuem os seguintes Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Infravisão, Radar, Ver o Invisível e Visão Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Magias: unicórnios podem usar Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, sem gastar Pontos de Magia.

Wemic

Tipicamente encontrados na Grande Savana, wemics são seres táuricos meio humanos e meio leões, da mesma forma que as lamias. No entanto, ao contrário destas, existem wemics de ambos os sexos — e eles não são necessariamente malignos. Quase todos formam sociedades tribais, vivendo em grandes grupos nômades, sem jamais viver muito tempo em um mesmo lugar.

Wemics têm corpos poderosos, com pelagem dourada. Os machos têm orgulhosas jubas de leão, enquanto as fêmeas têm cabelos humanos normais. Sabem usar fogo e fabricar armas. São selvagens, mas também honrados e nobres. Infelizmente, por sua honestidade, são muitas vezes trapaceados por outras raças, ou mesmo capturados como escravos.

Os wemics têm grande respeito pelos deuses e por aqueles que fazem mágica, sendo que xamãs são muito importantes em sua cultura. No entanto, temem magos, seres sobrenaturais e tudo aquilo que não podem enfrentar com suas armas.

Membros solitários desta raça podem procurar fazer parte de grupos de aventureiros para satisfazer sua grande curiosidade. Wemics podem ser excelentes bárbaros e rangers.

Wemic (2 pontos): personagens jogadores podem ser wemics. Esta Vantagem Racial segue as regras normais para Centauros vistas no Super Manual 3D&T. Ela oferece F+1 para tarefas envolvendo a parte inferior do corpo; H+1 para corridas, fugas e perseguições; permite fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (FA=F+1d – ação completa) em vez de seu ataque normal; e Modelo Especial. Todos os wemics também possuem F+1 (até um máximo de F5), Faro Aguçado e Audição Aguçada (de Sentidos Especiais), seguem o Código de Honra da Honestidade, e têm medo de magos (Insano: Fobia).

Sentidos Especiais: wemics possuem Faro Aguçado e Audição Aguçada. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através destes sentidos (como farejar uma trilha, ou detectar um adversário escondido ou invisível), a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Código de Honra da Honestidade: wemics são extremamente honestos e ingênuos. Em hipótese alguma eles fazem algo que consideram criminoso, como trapacear, roubar, mentir ou desobedecer leis, e nem permitem que seus companheiros o façam.

Insano: todos os wemics têm Fobia de magos e criaturas mágicas, como fadas, dragões (entenda-se como "criatura mágica" qualquer ser que possua Focus e demonstre ser capaz de fazer mágica). Caso seja confrontado com algo assim, o wemic deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Wolverine

O wolverine, ou carcajú, lembra um urso muito pequeno e esguio. Mede 1,20m de comprimento, mais a cauda. É muito forte e feroz para seu tamanho, capaz de enfrentar até mesmo ursos e leões — mas geralmente não ataca seres humanos, exceto quando acuado ou muito faminto.

Wolverines são bastante inteligentes, capazes de evitar armadilhas, roubar animais capturados por elas e depois destruí-las. Mas, por sua selvageria, são muito difíceis de domesticar e quase impossíveis de treinar.

O wolverine artoniano existe apenas em Lamnor, onde são caçados pelos goblinóides com propósitos maléficos; os hobgoblins apreciam lançar prisioneiros desarmados em um fosso contendo vinte ou trinta destas pequenas feras...

Wolverine: F1, H2, R0-1, A0, PdF0

Arma Viva: as garras de um wolverine são armas naturais letais.

Fúria: quando sofrem dano ou ficam irritados, wolverines entram em fúria. Neste estado recebem H+1, F+1 e não sentem medo, sendo imunes à magia Pânico e similares. No entanto, não podem se esquivar nem usar manobras que gastem PMs.

Wyvern

Wyverns são imensos lagartos bípedes alados, medindo entre 8 e 10m de comprimento. Estas criaturas são muitas vezes confundidas com dragões, mas não passam de parentes distantes. São animais sem inteligência ou capacidade de lançar magias.

Existem duas variedades principais de wyvern: a

primeira, mais comum, não tem o sopro de chamas dos dragões. Em vez disso, conta com uma cauda muito longa e flexível (capaz de atacar a até 6m em qualquer direção) armada com um ferrão venenoso. A cauda ataca com H4 (FA=F+H4+1d) e exige da vítima um teste de R+1: falha reduz os PVs da vítima para 0 e exige um imediato Teste de Morte. Este wyvern pode fazer dois ataques por turno: uma ferroada e uma mordida (FA=F+1d). Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será considerada uma ação completa.

A segunda variedade não tem ferrão, mas pode expelir pela boca um jato de chamas com as mesmas propriedades do sopro de um dragão vermelho: uma Esquiva reduz o dano à metade, afeta criaturas vulneráveis apenas a magia, ignora qualquer proteção ou resistência contra magia, e ignora Reflexão ou Deflexão. A diferença é que o wyvern não possui Tiro Múltiplo.

Uma vez disparado, o sopro só poderá ser usado outra vez uma hora mais tarde. O monstro pode fazer apenas um ataque por turno, com o sopro de chamas (FA=PdF+H+1d) ou mordida (FA=F+H+1d).

Como predadores de grande porte, wyverns precisam de grandes territórios de caça: cada um vai dominar uma área florestal de pelo menos 20km2, sendo difícil encontrar outros predadores na mesma área.

Wyvern: F3-5, H2-5, R3-4, A2-4, PdF0/3

Arma Viva: o ataque de qualquer tipo de wyvern é letal.

Levitação: voando, wyverns têm velocidade normal igual à sua Hx20 ou Rx20km/h (aquele que for MAIOR).

Vampiro

Provavelmente os mais temidos de todos os mortos-vivos, vampiros são também aqueles com origens e habilidades mais variadas. Eles podem surgir através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos... Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. Além das imunidades de todos os mortos-vivos, eles têm apenas alguns traços em comum:

- Possuem a necessidade de sugar a vida dos vivos.
- TODOS os Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Eles perdem 1 Ponto de Vida por turno até virar cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.
- Vampiros são imortais. Eles podem ser mortos, mas não morrem de formas "naturais".
- Vampiros possuem um ódio mortal de licantropos, e recebem um bônus de H+1 quando lutam contra estas criaturas.

Quando conseguem superar esses detalhes, vampiros podem se fazer passar por humanos sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder durante o dia e caçar à noite.

Vampiro: F2-5, H2-6, R3-6, A1-5, PdF2-5

Arma Viva: um vampiro pode atacar de forma letal se assim desejar.

Dependência: O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; TODOS os vampiros dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum nestes seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano (ou elfo, ou anão...) todos os dias, ou enfraquece até ser destruído, (conforme as regras para esta Desvantagem).

Para tentar morder alguém, e sanar sua Dependência, um Vampiro deve ter sucesso ao realizar um ataque de Segurar um Inimigo (maiores detalhes na pág. 13). Enquanto estiver presa, a vítima tem seu sangue sugado, perdendo 1 Ponto de Vida por rodada).

Cada vampiro pode possuir qualquer dos seguintes poderes e fraquezas:

Clericato: em Arton, vampiros podem ser clérigos de Tenebra, a Deusa das Trevas — a única divindade maior que aceita estas criaturas como seus sacerdotes. Além de possuir poderes mágicos (Focus +1 em Trevas e Controle de Mortos-Vivos), um clérigo vampiro não pode ser afetado por Esconjuro e Controle de Mortos-Vivos.

Forma de Névoa: o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele tem Levitação (mas com H1) e não pode atacar ou usar magia, mas também não pode ser atacado (exceto com magia e armas mágicas).

Formas Alternativas: o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Levitação, Radar), seguindo as demais regras para esta Vantagem.

Imortal: quando destruído, o vampiro ressurge 2d noites mais tarde em sua tumba ou algum outro lugar. Este tipo de vampiro nunca pode ser realmente destruído, exceto pelo sol.

Invulnerabilidade: o vampiro pode ser ferido apenas com fogo, magia e armas mágicas.

Aparência Monstruosa: este vampiro tem aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.

Temores Vampíricos: o cheiro de alho, o toque de água benta e a visão de fogo ou qualquer símbolo religioso (exceto de Tenebra) provocam no vampiro o mesmo efeito da magia Pânico.

Vulnerabilidade: a Armadura de um vampiro é sempre reduzida à metade quando sofre ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta). Além disso, quando mergulhado em água corrente, perde 1 PV por turno.

Varano de Krah

Encontrado principalmente na Grande Savana e no Deserto da Perdição, este grande lagarto pode medir mais de 4m de comprimento e pesar quase 300 quilos. Normalmente é necrófago, alimentando-se de carniça, mas também caça pequenos animais como javalis e cervos. Recebeu este nome em honra ao lendário aventureiro — um clérigo de Azgher — que teria descoberto e domesticado o primeiro destes lagartos.

O couro camaleônico do varano-de-krah torna difícil enxergá-lo na vegetação, sombras e outros locais de má

visibilidade. Ele pode fazer até dois ataques por turno, um com mordida (FA=F+H+1d) e outro com a cauda (FA=F+1d), mas não pode usar estes dois ataques contra um mesmo oponente. Em caso de realizar mais de um ataque por turno, será uma ação completa.

O varano ataca seres humanos em seu habitat natural, mas torna-se manso em cativeiro — suas belas cores dançantes tornam a criatura bastante cobiçada no mercado. É um bom animal de companhia, e pode ser usado como montaria por cavaleiros pequenos, como halflings e fadas. Não pode, contudo, ser treinado para atacar: ele fará isso apenas quando irritado, ou em defesa própria.

Varano de Krah: F2, H2, R1-3, A1, PdF0

Arma Viva: quando necessário, um varano de Krah pode atacar de forma letal.

Velocirraptor

O velocirraptor é um dinossauro predador de 2m de comprimento e 17 a 20 quilos. Eles existem em Galrasia e ilhas vizinhas, onde caçam em bandos de 1d-1 indivíduos.
Assim como seu parente maior dinonico, o raptor também tem uma grande garra em forma de foice em cada pata traseira. Sua estratégia é agarrar a presa com as presas e garras dianteiras (use as regras de Segurar um Inimigo vistas no Super Manual 3D&T, pág. 13); caso esse ataque tenha sucesso, na rodada seguinte ele começa a chutar com as garras traseiras, atacando duas vezes por rodada com FA=F+H+1d (ação completa), e a vítima estará Indefesa contra estes ataques.

Velocirraptor: F2, H3, R1, A0, PdF0

Arma Viva: os ataques de um velocirraptor são letais.

Veloci

Os dragões-gazelas são o equivalente antropossauro para os antílopes africanos. São altos e esguios, medindo em média 1,90m. Têm a pele azul-acinzentada, como a dos golfinhos, com áreas negras nas pernas, antebraços, pescoço e à volta dos olhos. Possuem um par de chifres voltados para trás, maiores nos machos; e uma espécie de crina rajada atrás do pescoço.

Velocis vivem em campo aberto, colhendo o que precisam por onde passam, levando uma vida nômade. Constroem acampamentos provisórios durante as estações mais rigorosas do ano, mas nunca permanecem muito tempo no mesmo lugar; sua sobrevivência depende da fuga rápida, sua melhor defesa contra os predadores. Cada bando reúne até 6d indivíduos.

Velocis são ariscos e medrosos por natureza; demoram a confiar em alguém, e parecem estar sempre muito nervosos. É difícil se aproximar deles sem que fujam assustados — apenas criaturas silvestres como os elfos são capazes de conquistar sua amizade sem muito esforço. Velocis confiam apenas na fuga para enfrentar inimigos.

Os mais inteligentes sabem usar magia, preferindo magias de proteção e detecção de inimigos. Entre os velocis que se tornam magos, as fêmeas são mais comuns. Velocis vivem duas vezes menos que um humano.

Veloci: F1, H5, R2, A0, PdF0-3

Veloci (0 pontos): personagens jogadores podem ser velocis. Esta Vantagem Racial oferece Aceleração, Sentidos Especiais, Insano (Fobia) e 1 ponto de Focus (apenas para fêmeas).

Aceleração: velocis recebem H+1 para esquivas, fugas, perseguições e para determinar sua velocidade máxima. Usar esta Vantagem em combate consome 1 PM.

Sentidos Especiais: velocis possuem Audição, Faro e Visão Aguçados. Ao fazer testes de Perícias, em situações que envolvem estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Insano: todos os velocis têm Fobia de QUALQUER coisa que possa feri-los! Diante de qualquer situação perigosa, o veloci deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou fica apavorado e foge em velocidade máxima.

Vermes-das-Cavernas

Esta é outra séria ameaça para aqueles que ousam procurar por Doherimm, pois os túneis que levam ao reino secreto dos anões estão infestados destas criaturas malditas.

Cada verme mede não mais de 15cm de comprimento, sendo inofensivos quando isolados. Infelizmente eles são encontrados em bandos gigantescos, formados por milhões de vermes — reunidos em uma massa compacta que avança pelos túneis devorando tudo em seu caminho, como piranhas. Os números em suas Características valem para um bando inteiro.

Qualquer criatura no caminho dos vermes sofre 1d pontos de dano por turno, incluindo Mortos-Vivos (mas não Construtos). A vítima não tem direito a incluir Armadura em sua FD, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a Armadura oferecida por magia será válida.

Em túneis, os vermes se movem muito rápido (com H3, por Arena). Raramente se aventuram ao ar livre, onde têm H1. Os vermes são mais vulneráveis a magias e ataques explosivos, que destroem sua coesão, mas será necessária uma imensa quantidade de dano para expulsá-los. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Um bando pode engolfar qualquer número de criaturas que estejam a até 100-150m de distância entre si (2m para cada PV da criatura). Além de sofrer dano, as vítimas não podem respirar: suportam 1 turno por ponto de Resistência antes de começar a perder 1 PV extra por turno.

Qualquer anão de Doherimm sabe evitar os vermes facilmente. Enquanto murmura uma prece secreta ao deus Khalmyr, o anão não será molestado por essas criaturas; elas vão embora sem lhe causar nenhum dano. Contudo, se ele ensinar a prece para qualquer não-anão, ela simplesmente não funciona — e também deixará de funcionar para ele. A prece também não protege eventuais companheiros do anão, que serão atacados normalmente.

Vermes-das-Cavernas: F10, H1, R20-30, A4, PdF0

Arena: os vermes têm Arena (cavernas), recebendo H+2 nesse ambiente.

Arma Viva: quando estão em grupo, estas criaturas causam dano letal.

Vulnerabilidade: estes vermes têm Armadura reduzida pela metade (A2) contra ataques baseados em explosão.

Verme-Fantasma

Os vermes-fantasma são um verdadeiro mistério, mesmo para os estudiosos da Grande Academia Arcana. Costumam ser encontrados em cemitérios assombrados e outros locais sombrios e profanos, geralmente escondidos dentro de cadáveres — de onde emergem subitamente, arrebentando o tórax e realizando ataques-surpresa contra aqueles que chegam muito perto (em seu primeiro ataque ele tem um bônus de +3 na jogada de iniciativa).

Estas criaturas são grandes como serpentes e igualmente venenosas. O efeito de seu veneno é aterrador: qualquer criatura que receba dano pela mordida de um desses vermes deve fazer um teste de Resistência -2. Se falhar, a vítima se transforma em uma espécie de fantasma transparente e sem substância: não poderá segurar nenhum objeto, e suas roupas e armaduras caem ao chão.

Neste estado a vítima não pode atacar ou provocar qualquer tipo de dano, e também não podem sofrer dano — exceto por magia e armas mágicas. Alguns estudiosos acreditam que ainda é possível lançar magias, mas isso não foi comprovado ainda. O efeito perdura por 1d horas; transcorrido esse tempo, a vítima retorna ao normal (contudo, existem relatos de alguns casos em que a transformação foi PERMANENTE).

Vermes-fantasmas só podem ser feridos por armas mágicas e por magia. Embora sejam tecnicamente algum tipo de morto-vivo, eles não podem ser esconjurados ou controlados.

Verme-Fantasma: F0, H2, R0, A0, PdF0

Arma Viva: o ataque de um verme-fantasma é letal.

Morto-Vivo: vermes-fantasma são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs. Ao contrário de outros mortos-vivos, não podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

Invulnerabilidade: um verme-fantasma é invulnerável a todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.

Vespas da Tormenta

Uma nova ameaça recém-descoberta nas áreas de Tormenta, estas vespas do tamanho de pardais reúnem-se em bandos de milhões. Os números em suas Características valem para um bando inteiro.

Para cada ponto de Resistência possuído pelo enxame, ele será capaz de envolver completamente uma criatura de tamanho humano e causar 1d pontos de dano por turno. A FD da vítima não leva em consideração a Armadura (sendo apenas de H+1d ou H+dados em caso de usar algum item de proteção) para absorver, a menos que esteja protegida com magia (como a magia Proteção Mágica). Neste caso, apenas a FD oferecida por magia será válida.

Livrar-se das vespas é muito difícil. O enxame não pode ser ferido com armas e ataques por corte, contusão ou perfuração, mesmo mágicos. Magias baseadas em ácido, veneno e eletricidade também não funcionam. Fogo natural é inútil, e fogo mágico causa pouco dano. O enxame pode ser dispersado mais facilmente com ataques explosivos (explosões de fogo mágico, com a magia Explosão, cancelam mutuamente a Armadura Extra e Vulnerabilidade, causando dano normal). Explosões mágicas baseadas em outros elementos (terra, luz, trevas...) são as mais eficazes. Caso perca metade de seus PVs, o bando foge.

Vespas da Tormenta: F10, H2, R20-100, A2, PdF0

Arma Viva: um enxame de vespas da Tormenta causa dano letal com seus ataques.

Armadura Extra: vespas da Tormenta têm Armadura duas vezes maior (A4) contra fogo mágico.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico. Além disso, vespas da Tormenta também são invulneráveis a dano por golpes (corte, perfuração, contusão), mágicos ou não.

Levitação: voando, vespas da Tormenta têm velocidade calculada como visto no Super Manual 3D&T.

Vulnerabilidade: vespas da Tormenta têm Armadura reduzida pela metade (A1) contra ataques baseados em explosão.

Yongey-Ahruk

Descoberto na mais recente expedição bem-sucedida realizada pelo Protetorado do Reino, esta criatura lembra uma espécie de cruzamento entre um besouro gigante e um tatu. Possuem dois grandes braços que terminam em longas garras — próprias principalmente para escavação — e se locomovem com o corpo projetado para frente, de maneira similar aos gorilas. Medem cerca de 3m de altura. Costumam ser encontrados entre os escombros de construções ou em pedreiras das áreas de tormenta, onde realizam suas emboscadas. A carapaça dos yongey-ahruk possui várias deformações e textura rochosa, concedendo camuflagem natural nesses locais.

Em combate, realizam dois ataques por rodada com suas poderosas garras, com FA=F+H+1d (ação completa). Contudo, o relatório da expedição que revelou a criatura mencionava uma outra forma de ataque muito peculiar: a criatura mergulhava na terra (o que leva um turno) e desaparecia, para algum tempo depois surgir novamente realizando um ataque surpresa com suas garras.

Alguns estudiosos suspeitam que esses demônios possuem algum tipo de detector de movimento enquanto estão dentro da terra, permitindo realizar seus ataques tão precisos e letais. O relatório que menciona estes monstros também cita grandes túneis, que os estudiosos suspeitam formar uma grande rede percorrendo as áreas de Tormenta. Infelizmente, nenhum grupo destinado a explorar tais túneis retornou com vida (alguns suspeitam que os piores demônios da Tormenta não vivem dentro de estruturas, conforme se acredita, mas sim nestes túneis). Costumam ser vistos em bandos de 2d.

Yongey-Ahruk: F3-4, H3-4, R5-6, A4-5, PdF0

Arma Viva: as garras de um yongey-ahruk são armas naturais letais.

Armadura Extra: yongey-ahruk têm Armadura duas vezes maior (A8-10) contra fogo mágico.

Invisibilidade: como se movem sob a terra, yongey-ahruk não podem ser vistos até o momento em que atacam. Ao contrário das regras normais para esta Vantagem, ficam imediatamente visíveis assim que entram em combate. No entanto, podem gastar 4 PMs para mergulhar novamente na terra e sumir de vista para um novo ataque (como uma ação completa). Ver o Invisível não vence esta forma de Invisibilidade, mas Visão de Raios-X sim.

Invulnerabilidade: todos os demônios da Tormenta são invulneráveis a ácido, veneno, eletricidade, fogo normal e qualquer ataque não mágico.

Sentidos Especiais: possuem Radar, Ver o Invisível e Visão de Raio-X, mas estes sentidos funcionam apenas quando estão sob a terra. Ao fazer testes de Perícias que envolvam estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer Tarefa Normal será Fácil.

Zangões-do-Pesadelo

Certos estudiosos teorizam a existência do Reino dos Pesadelos — uma dimensão de onde emana todo o mal do universo. Este reino terrível de castelos biomecânicos é governado pelos Lordes do Pesadelo, que constantemente tramam a invasão e conquista de Arton. Felizmente, durante as raras vezes em que estas criaturas conseguiram chegar a Arton, foram detidas e expulsas por valorosos heróis.

Quando conseguem se manifestar neste mundo, esses Lordes tratam de gerar soldados para protegê-los. Os zangões-do-pesadelo parecem ser a casta mais baixa de soldados que servem os Lordes do Pesadelo em seu reino natural. Encontrar um bando destes pode significar que uma invasão está em andamento.

Um zangão tem o corpo de um grande cão esquelético, medindo quase 2m de comprimento (excetuando a cauda), com pele translúcida e ossos de aspecto metálico. A cabeça tem uma perturbadora semelhança com um crânio humano. A longa cauda atua como um tipo de tentáculo, capaz de atingir alvos a até 4m de distância. A ponta da cauda apresenta uma arma ou ferramenta diferente para cada indivíduo.

Os zangões são imunes a todos os venenos, gases, doenças e ácidos. Também não podem ser afetados por poderes ou magias que afetam a mente. Na verdade, tentar tocar a mente destas criaturas é um grande risco: qualquer magia ou poder mental usado contra eles exige do atacante um imediato teste de Resistência ou similar: uma falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram a Armadura do alvo para o cálculo da Força de Defesa.

Os zangões têm sentidos muito aguçados. Podem enxergar na escuridão total, detectar movimentos e ver coisas invisíveis.

Zangões fazem dois ataques por turno: uma mordida feroz, com terríveis presas metálicas, e um ataque com a cauda (ambos com FA=F+H+1d – ação completa).

Zangões-do-Pesadelo: F3, H3, R2, A2-3, PdF0

Sentidos Especiais: os zangões-do-pesadelo possuem Infravisão, Radar e Ver o Invisível. Ao fazer testes de Perícias que envolvam estes sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Atenção: fontes intensas de calor, como chamas, lava ou grandes motores, podem dificultar o teste de Infravisão.

Zangões são classificados em tipos diferentes, dependendo do órgão ou arma que trazem na cauda:

Ceifadores: são os guerreiros mais fortes, encarregados de proteger o ninho central de um Lorde. Têm na cauda uma peça afiadíssima em forma de espada, com efeito vorpal.

Patrulheiros: andam em pequenos bandos de 1d+2 indivíduos. A cauda traz uma perigosa ponta de lança.

Artilheiros: a cauda destes zangões apresenta um órgão em forma de canhão, capaz de disparar setas afiadas (PdF2, perfuração). Podem ser encontrados em bandos de 1d indivíduos, ou acompanhando Patrulheiros.

Peçonhentos: cada bando de Patrulheiros apresenta pelo menos um destes. Em vez de uma arma, sua cauda traz um ferrão venenoso. Quando consegue acertar um ataque, provoca apenas um ponto de dano, mas a vítima deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Em caso de falha, ficará paralisada durante 1d horas. A paralisia pode ser interrompida com qualquer poção ou magia de cura (mas, usada deste modo, não restaura Pontos de Vida). Esse ataque não afeta Construtos ou Mortos-Vivos.

Constritores: também existe um em cada bando de Patrulheiros. Estes zangões têm uma cauda com ventosas, adaptada para agarrar a vítima e apertá-la com força, até que ela não consiga respirar e perca os sentidos. Caso consiga um ataque bem-sucedido com o tentáculo (use as regras de Segurar um Inimigo – Super Manual 3D&T, pág. 13), a vítima não conseguirá respirar (use regras próprias para privações de respiração). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e só pode usar armas pequenas ou ataques desarmados (com FA máxima de F0+H0+1d+1). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Polivalentes: existe apenas uma chance em seis (1 em 1d) de encontrar um destes em um bando de Patrulheiros. Este zangão tem quatro caudas, cada uma trazendo os órgãos usados pelos Patrulheiros, Ceifadores, Peçonhentos e Constritores. Cada uma destas caudas pode fazer um ataque por turno (como uma ação completa).

Zumbi

Zumbis são muito parecidos com os esqueletos, exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer naturalmente por outros motivos, como cemitérios amaldiçoados. Costumam ser encontrados em bandos de 2d indivíduos.

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os mortos-vivos.

Lentos, em combate eles sofrem um redutor de H-2 em testes para ganhar a iniciativa e se esquivar (aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da Vantagem, exceto pelo bônus de H+1 para o cálculo do Movimento).

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, também nunca podem se fazer passar por seres humanos — exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal, ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbi: F1-2, H0-2, R1-2, A0-2, PdF0-1

Arma Viva: para saciar seu apetite, um zumbi pode atacar de forma letal.

Usar Armas/Armaduras (Medievais): um zumbi pode estar armado com armas enferrujadas e restos de armaduras que oferecem a mesma FA e FD (respectivamente) de suas versões comuns.

Morto-Vivo: são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos. Não podem ser curados com Medicina, nem com magias, poções e outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, causam dano em vez de curar). Só podem recuperar PVs com descanso ou com a magia Cura para os Mortos. Nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo. Enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas podem repousar para recuperar PVs e PMs.

Olá a todos.

Como muita gente sabe, eu não tenho Orkut e não participo de listas e fóruns. É uma escolha pessoal, tenho direito à privacidade. Assim, esta mensagem será (foi?) postada pelo camarada Doutor Careca.

Estou ouvindo dizer, que existe certa aclamação pública (?!) para que 3D&T seja considerado Licença Aberta. Também ouvi dizer que certo ex-editor alega, que eu teria proibido a presença do jogo na Dragão Brasil.

Mentira.

É verdade que nós, autores de Tormenta, não aceitamos sua presença na DB após nossa saída da editora. A razão: Tormenta agora pertence à Editora Jambô. Que, diferente da antiga editora, sempre honrou seus compromissos contratuais e tem sido a casa perfeita para Tormenta D20.

Mas nenhuma outra editora publica 3D&T. Então, não havia (e ainda não há) qualquer razão para proibir sua presença na atual DB.

É verdade (eu já disse isso antes, e repito) que a Editora Talismã continua comercializando produtos 3D&T, sem minha autorização e sem acertos de direitos autorais de 3D&T. Mas essa é uma questão judicial a ser resolvida entre eu, e a empresa.

Eu nunca proibi ninguém de publicar ou trabalhar com 3D&T. Não inventei esse jogo para ficar rico. Inventei para que mais pessoas joguem RPG. Proibir que seja usado, seria burrice.

Se 3D&T foi removido das páginas da DB, não foi a pedido meu. Foi por pura decisão pessoal de seu ex-editor – que, aliás, nunca mostrou nenhuma prova da tal "proibição". Ninguém nunca será capaz de apontar em nenhuma entrevista, fórum ou mensagem de e-mail, qualquer declaração minha nesse sentido.

Sobre a liberação como Open Game, às vezes vejo mensagens de fãs pedindo que 3D&T seja Licença Aberta. Eu nunca entendi direito a razão: sempre existiram net-books, sempre existiram adaptações não-oficiais na Internet. Eu nunca me queixei disso.

Tornar 3D&T uma Licença Aberta mudaria apenas uma coisa: outros autores e empresas poderiam publicar e vender livros de 3D&T sem pagamentos de direitos autorais a seu autor. Ora, isso JÁ ESTÁ acontecendo, a própria Talismã vende Manuais 3D&T sem prestar contas ao autor. Não tenho nada a ganhar proibindo 3D&T, nem nada a perder liberando-o.

Sendo assim...

Eu, Marcelo Cassaro, autor do jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3a Edição, autorizo a liberação de suas regras (mas não personagens e ambientações) como conteúdo Open Game.

Pronto. Melhor assim?

Abraço a todos.

Cassaro

Índice Remissivo

Monstros à solta!

Dragões. Minotauros. Esfinges. Orcs. Gênios. Liches.

O mundo medieval mágico de Arton está infestado de criaturas perigosas. Heróis são necessários para enfrentá-las. Você será capaz de resistir ao avanço dos monstros?
Dos cavalos comuns aos avatares e dracoliches, o Super Manual dos Monstros é um indispensável guia de criaturas para jogadores e Mestres.

*** Mais de 200 criaturas entre animais comuns, dinossauros, monstros e feras fantásticas.**

*** Criaturas com Vantagens e estratégias de combate próprias.**

*** Mais de 30 Vantagens Raciais, incluindo Brownie, Homem-Lagarto, Dragotauro, Sátiro e outras.**